本书附赠光盘中包含所有实例的素材文件和最终效果文件，便于读者参考使用

Illustrator 完美创意设计

eye4u视觉设计工作室 / 编著







- 精心打造24个真实感强烈、完成度高的设计作品，与您共享专业设计人的丰富经验和绝妙创意
- 每个实例的操作步骤和参数设置都配备详尽的图解和文字说明，保证您不会错过任何技术细节
- 大量易于掌握的关键技巧和节省时间的制作捷径大公开，帮您奠定高人一筹的操作与设计功力

中国青年电子出版社
http://www.21books.com http://www.cgchina.com
中青雄狮

责任编辑／肖　辉
刘海芳
郑　荃
封面设计／刘洪涛

Illustrator 完美创意设计

想要提高设计功力，绝对不能闭门造车，多参考优秀的作品是一个绝佳途径。一个看似简单的设计，背后却常常蕴含着纯熟而丰富的技巧。即使您已经是设计达人，在学习和借鉴优秀作品的过程中也能汲取新的灵感，发掘新的技法。

本书收录的24个优秀设计作品，均由经验丰富的设计师精心打造，不仅将教会您如何更方便、更有效地利用Illustrator进行工作，更重要的是，在您跟随本书完成这一个个作品的过程中，将不断提高艺术品位，找到灵感源泉，从而更好地创作出表现自我个性的作品。总之，请您快快启动Illustrator，尽情享受创作过程中的乐趣吧！

ISBN 978-7-5006-8799-3
9 787500 687993 >
定　价：79.00元（附赠1CD）

eye4u视觉设计工作室／编著

Illustrator

完美创意设计

中国青年出版社
中国青年电子出版社
http://www.21books.com http://www.cgchina.com
中青雄狮

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
http://www.shdf.gov.cn

中国青年出版社
010-59521255
E-mail: law@cypmedia.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator完美创意设计/eye4u视觉设计工作室编著. —北京：中国青年出版社，2009.7
ISBN 978-7-5006-8799-3
I.I... II.e ... III.图形软件，Illustrator IV. TP391.41
中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第089128号

Illustrator完美创意设计
eye4u视觉设计工作室 编著

出版发行：中国青年出版社
地　　址：北京市东四十二条21号
邮政编码：100708
电　　话：（010）59521188 / 59521189
传　　真：（010）59521111
企　　划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖　辉　刘海芳　郑　荃
封面设计：刘洪涛

印　　刷：北京盛兰兄弟印刷装订有限公司
开　　本：787×1092　1/16
印　　张：21.5
版　　次：2009年7月北京第1版
印　　次：2009年7月第1次印刷
书　　号：ISBN 978-7-5006-8799-3
定　　价：79.00元（附赠1CD）

本书如有印装质量等问题，请与本社联系　电话：（010）59521188 / 59521189
读者来信: reader@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: www.21books.com

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。
封面用字包括：方正粗雅宋体、方正兰亭黑体

前言

编写背景

技术总是应运而生，作为Adobe公司的专业矢量绘图工具，无论是专业插画家，还是互联网页或在线内容的制作者，都会发现Illustrator不仅仅是一个艺术产品的生产工具。该软件为线稿提供无与伦比的精度和控制，适合生产各种类型的项目。事实上，Illustrator是出版、多媒体和在线图像的工业标准矢量插画软件。

技术是实现创意的手段，实践中许多插画师和设计师在使用Illustrator软件进行设计时，遇到的最大问题就是如何在作品中展现出完美的创意，如何通过综合应用软件的各种功能来实现创意。本书正是为了帮助广大设计者解决这样的问题而编写的。

全书没有对软件菜单和命令进行繁琐讲解，而是采用了全实例教学的方式，读者只需要跟着书中步骤依次进行操作，就能迅速熟悉软件的各种主要功能和常用命令，掌握各种设计技巧，并能迅速应用到实际工作中。

本书内容

根据实例的题材，全书分为4篇，共包括24个精美实例。本书先对设计思路进行概括分析，再逐步介绍实例的设计过程，使读者领会软件操作和分步效果之间的具体联系，这也是学习使用Illustrator的思路和技巧的过程。

● **商业广告篇**收录了9个实例，依据商业广告的特点和要求，以平面设计内容为主线，通过一系列专业实例详细介绍了使用Illustrator进行字体、装饰图案、广告等设计的常用方法。

● **插画艺术篇**收录了4个实例，讲解了人物形象和物体外观的设计和绘制技巧，剖析了插画制作流程和具体步骤，使用Illustrator绘制插画可以得到精美的2D和3D画面效果。

● **网页设计篇**收录了6个实例，内容包括网页设计中色彩的应用、版面的设计、按钮的制作等，Illustrator已从单纯的矢量绘图工具发展成为与网页设计紧密结合的复合型工具。

● **产品造型篇**收录了5个实例，所选的实例都是生活中的主流产品，实例操作着重介绍外观设计和结构设计，使产品的形态和结构具有美感，效果更细腻。

阅读提示

本书在写作时力求详尽，每个操作步骤都配有图解和详细说明，甚至对Illustrator很熟悉的读者也可以从中获得新的知识。同时在实例操作中安排了大量的附加知识点，其中包含基础知识、操作技巧、需要深入理解的部分、表现同样效果的不同方法，以及在设计中需要注意的问题。文中提供的各种技巧和提示包括了用户操作时各种需要注意的细节。本书的配套光盘内容包括本书中所有实例的最终效果和原始素材。

在阅读本书的过程中需要不断地练习，在实际操作中不断体会，从而不断提高应用Illustrator的能力，不断积累属于自己的操作诀窍。

编　者

商业广告篇

本篇共收录了9个商业广告实例。在商业广告创作过程中，注重表现视觉美观的同时，更需要体会创意性广告诉求表达的精妙之处。本篇的多个广告就借重了文字在信息传达中的优势，以强化目标受众对广告的记忆。



Works01
Illustrator works
极品飞车
－2 p

Works02
Illustrator works
文字的畅想
－12 p

Works03
Illustrator works
五彩拼图
－23 p

Works04
Illustrator works
春天的幻想
－37 p

Works05
Illustrator works
缤纷畅饮
－48 p















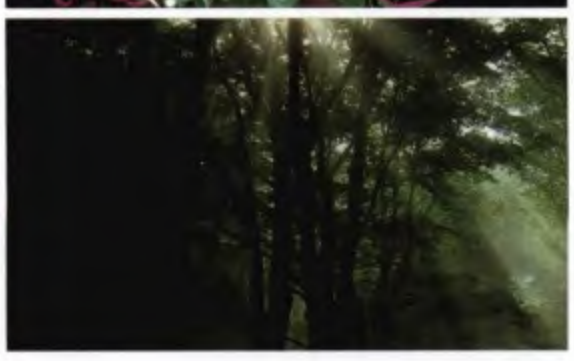


















Works06
Illustrator works
动物园
－58 p





Works07
Illustrator works
赌神之手
－70 p





Works08
Illustrator works
遗忘的生命
－82 p







Works09
Illustrator works
发光公路
－97 p







插画艺术篇

本篇共收录了4个插画实例。Illustrator的中文意思就是插画，作为软件的Illustrator是绘制插画的最佳工具。如今的插画已经可以与文字分离，具有独立的故事性，无论繁简都是完整的视觉作品。



Works10
Illustrator works
思念
－116 p





Works 11
Illustrator works
奇异乐园
– 130 p







Works 12
Illustrator works
梦幻精灵
– 143 p





Works 13
Illustrator works
味之欲望
– 158 p







网页设计篇

本篇共收录了6个网页设计实例。用户对网络媒体的第一印象是UI（用户界面），第二印象是VE（用户体验），这两部分也是网页设计的重要内容，具体如网页的布局、色彩、功能等要面向目标用户。



Works 14
Illustrator works
树藤的舞动
– 170 p







Works 15
Illustrator works
鱼摆摆历险记

－180 p

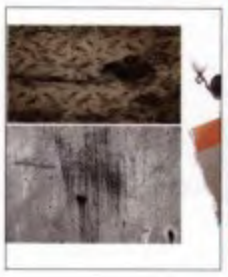




Works 16
Illustrator works
梦网

－195 p







Works 17
Illustrator works
梦想岛屿

－216 p



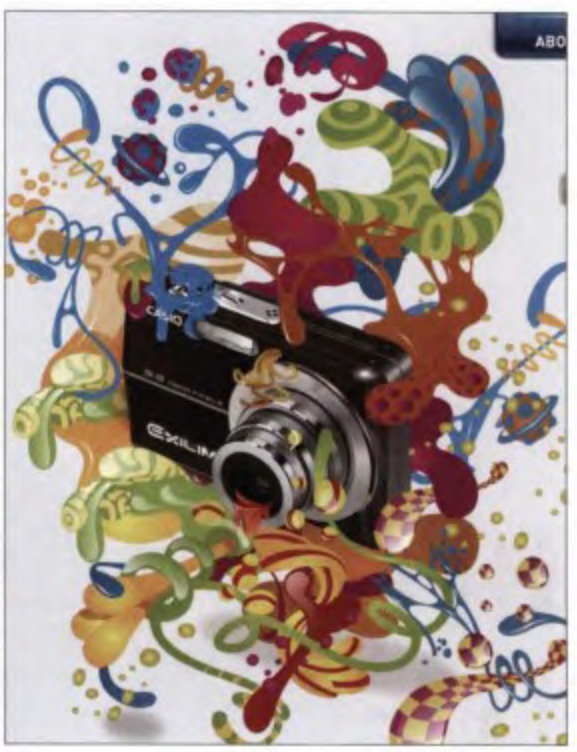






Works 18
Illustrator works
多彩眼界

－232 p



Works 19
Illustrator works
炫酷风暴

－246 p







产品造型篇

本篇共收录了5个产品造型实例。产品造型兼顾外观和结构设计的美观性和功能性，灵活多变的建模方法必不可少。产品造型使产品设计之初就考虑潜在的消费行为对产品的色彩、形状、功能的偏好。



Works20
Illustrator works
可乐的畅想

－260 p





Works21
Illustrator works
概念播放器

－274 p





Works22
Illustrator works
动力之窗

－284 p



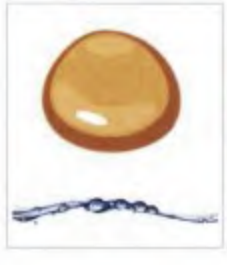


Works23
Illustrator works
未来渴望

－298 p







Works24
Illustrator works
梦想之壶

－318 p





商业广告篇

Illustrator



本篇共收录了 9 个商业广告实例。在商业广告创作过程中，注重表现视觉美观的同时，更需要体会创意性广告诉求表达的精妙之处。本篇的多个广告就借重了文字在信息传达中的优势，以强化目标受众对广告的记忆。

What's?

1. 文字工具的应用
2. 对图形应用图层混合模式
3. 钢笔工具的灵活运用
4. 高斯模糊效果的运用



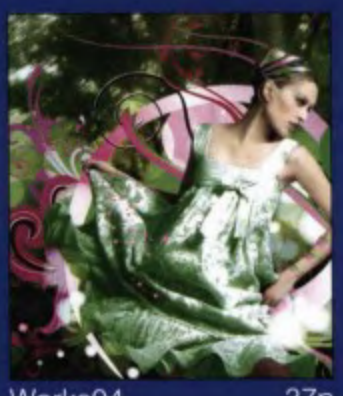
Works01 2p



Works02 12p



Works03 23p



Works04 37p



Works05 48p



Works06 58p



Works07 70p



Works08 82p



Works09 97p



Works 01
Illustrator works



极品飞车

在本实例中，利用文字的变形功能为炫目的极品飞车制作与之相匹配的艺术文字，彰显个性与潮流的同时给人以深刻的视觉印象。

文件位置

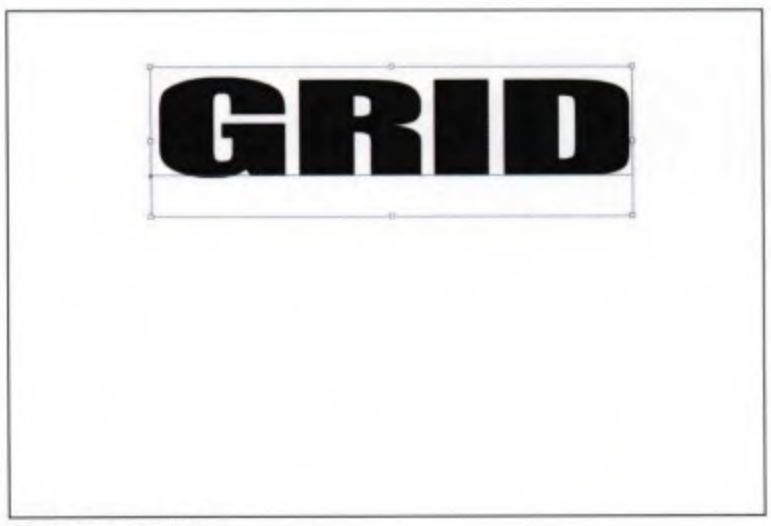
最终效果：Chapter 1\works01\Complete\极品飞车.ai
原始素材：Chapter 1\works01\Media\11.bmp、12.ai、13.ai、14.ai、15.png、16.jpg



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

在Illustrator中执行“文件>新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中设置“名称”为“极品飞车”，然后如图（1-a）所示继续设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



图（2-a）创建文字

02 创建文字轮廓

选择文字工具T，按快捷键Ctrl+T弹出“字符”面板，设置各项参数，然后在画板的正上方输入黑色的文字，完成后选择其他工具即可完成输入，效果如图（2-a）所示。

对文字执行“文字>创建轮廓”命令，将文字创建为轮廓，效果如图（2-b）所示。完成后选择直接选择工具，按住Shift键的同时选择字母G内侧的左边的锚点，向左拖动调整锚点位置，如图（2-c）所示，然后继续选择右边的锚点并向右拖动，扩大内侧的空白，如图（2-d）所示。使用相同的方法将内侧上下方的锚点向中心拖动，如图（2-e）所示。



图（2-b）创建轮廓



图（2-c）向左移动锚点



图（2-d）向右移动锚点



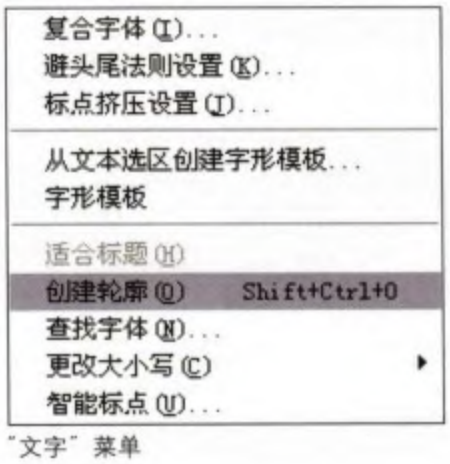
图（2-e）调整锚点的位置



图（2-f）删除锚点

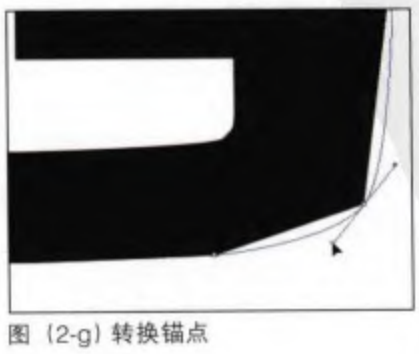


“字符”面板



“文字”菜单

选择钢笔工具，在字母G下方转折处的锚点上单击，删除该锚点，如图（2-f）所示，然后选择转换锚点工具，选择并拖动转换处锚点，将直角转换为圆角效果，如图（2-g）所示，完成后将字母四周的其他直角转换为圆角，效果如图（2-h）所示。



图（2-g）转换锚点



图（2-h）直角转换为圆角



图（3-b）位移路径



图（3-d）调整位移路径



图（3-c）为所有轮廓创建位移路径



图（3-e）调整所有位移路径

03 位移路径

使用与前面相同的方法，分别对其他字母的锚点进行调整，效果如图（3-a）所示。完成后选择选择工具，选择轮廓G，然后执行“对象>路径>偏移路径”命令，在弹出的“位移路径”对话框中设置各项参数，再单击“确定”按钮，得到位移路径，效果如图（3-b）所示。



图（3-a）调整其他字母的锚点

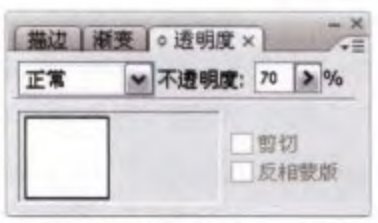


“位移路径”对话框

继续为其他字母轮廓创建位移路径，效果如图（3-c）所示，完成后分别调整位移路径的锚点，使其和原来的字母轮廓有所区别，效果如图（3-d）和图（3-e）所示。



设置渐变色标



降低纹理的不透明度

04 填充渐变效果并添加纹理

使用选择工具选择字母G，然后在“渐变”面板中单击“渐变颜色”色块，分别选中色标并在“颜色”面板中设置色标为绿色（R133、G158、B76）和深绿色（R26、G31、B27）。从左上至右下沿对角线进行径向渐变填色，效果如图（4-a）所示。使用相同的方法，对其他字母进行不同方向的径向渐变填色，效果如图（4-b）所示。最后全选所有字母并按快捷键Ctrl+G编组。



图（4-b）对其他字母进行渐变填充



图（4-c）置入纹理图像的效果



图（4-a）径向渐变效果



“置入”对话框

执行“文件>置入”命令，在弹出的“置入”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 1\works01\Media\13.ai文件，然后单击“置入”按钮，置入素材后将纹理调整到文字上并在“透明度”面板中降低“不透明度”，效果如图（4-c）所示。

Tip/Point

在“置入”对话框中如果勾选“链接”复选框，对象实际上不是真正地置入，而是以链接方式与当前文件进行关联，当改变链接对象的文件存储路径时，原来的链接方式不存在，除非重新设置新的链接路径，或者选择忽略当前缺失的链接。


图（5-a）创建不规则图形


图（5-b）建立不透明蒙版后的效果


图（5-c）创建白色图形


图（5-d）高斯模糊的效果

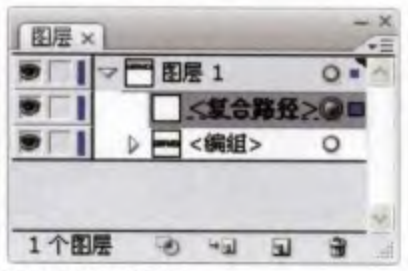
05 创建蒙版效果

选择钢笔工具，在字母上创建如图（5-a）所示的路径，填色为黑色，描边为无。完成后按住Ctrl键的同时在“图层”面板中分别选择纹理和黑色图形所在子图层的外观图标（名称右侧的圆形图标），如图（5-b）所示，然后单击“透明度”面板右上角的扩展按钮，弹出菜单后执行“建立不透明蒙版”命令，将黑色图形建立为字母的不透明蒙版并在“透明度”面板调整蒙版的透明度，效果如图（5-b）所示。

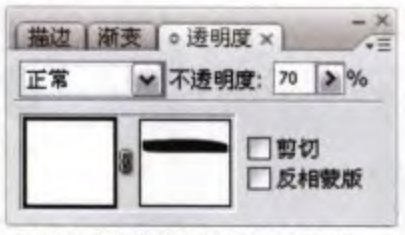
使用相同的方法，在文字下方创建一个白色图形，如图（5-c）所示，完成后执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，效果如图（5-d）所示。



选择路径对象



建立不透明蒙版



建立不透明蒙版并设置不透明度



“高斯模糊”对话框

Tip/Point

建立不透明蒙版时，要取消“透明度”面板的扩展菜单中“新建不透明蒙版为剪切蒙版”命令的勾选，否则将建立剪切蒙版。


图（6-a）创建背景图形


图（6-b）释放蒙版


图（6-c）扩展路径并填色

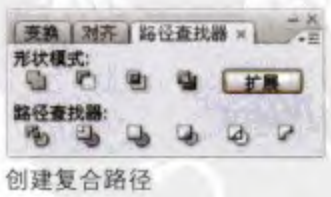
06 释放蒙版并建立新的蒙版

选择矩形工具，创建一个任意颜色的矩形并将其后移为置底层，作为临时的背景以便查看白色的纹理，如图（6-a）所示。完成后选择纹理对象并在“透明度”面板的扩展菜单中执行“释放不透明蒙版”命令，释放蒙版的效果如图（6-b）所示。

继续复制字母路径，在“图层”面板中将其前移为置顶层，完成后依次单击“路径查找器”面板中的“与形状区域相加”按钮和“扩展”按钮，得到复合路径，最后将其填色为白色，效果如图（6-c）所示。



复制路径对象



创建复合路径



图（6-d）选择对象


图（6-e）建立不透明蒙版的效果



图（6-f）重新建立不透明蒙版的效果

同时选择扩展路径和模糊的图形，如图（6-d）所示，然后将扩展路径建立为模糊图形的不透明蒙版，再勾选“剪切”复选框，效果如图（6-e）所示。

同时选择释放蒙版的编组和纹理复合路径，然后使用相同的方法重新建立不透明蒙版，纹理上同时有了清晰和模糊的两种蒙版效果，如图（6-f）所示。



新建不透明蒙版为剪切蒙版



重新建立不透明蒙版



建立不透明蒙版



选择编组和纹理复合路径


图（7-a）位移路径的效果


图（7-b）移动路径



图（7-d）创建描边的效果



图（7-e）创建复合路径的效果

07 创建描边效果

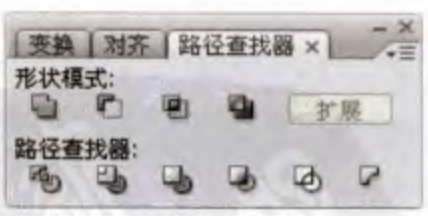
使用与前面相同的方法，执行“对象>路径>偏移路径”命令，为字母D创建位移路径，其中在“位移路径”对话框中设置各项参数，效果如图（7-a）所示。

在“图层”面板中选择位移的路径，然后分别向右和向下移动1像素，效果如图（7-b）所示。同时选择字母D路径和位移路径，并单击“路径查找器”面板中的“与形状区域相减”按钮和“扩展”按钮，创建复合路径，完成后将扩展路径填色为白色，得到的描边效果如图（7-c）所示。

使用相同的方法，通过位移路径并创建复合路径为其他字母制作描边效果，如图（7-d）所示。完成后全选这些有描边效果的路径，并单击“与形状区域相加”按钮，得到新的复合路径，效果如图（7-e）所示。



“位移路径”对话框



“路径查找器”面板


图（7-c）创建复合路径



创建新的复合路径

Tip/Point

“位移路径”是指根据当前路径，在其外部或内部创建新的路径。与当前路径的距离由“位移路径”对话框中的“位移”参数决定。输入正数值，在当前路径外部创建新的路径；输入负数值，则在当前路径内部创建新的路径。路径开放时，创建的外部路径位于当前路径的左边，内部路径位于当前路径的右边。


图（8-a）建立蒙版的效果


图（8-b）调整纹理的不透明度的效果


图（8-c）对位移路径进行渐变填充

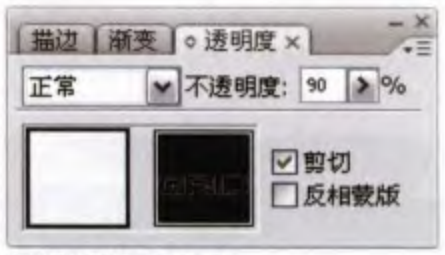
08 制作纹理描边

重新置入13.ai文件并在“图层”面板中将其调整到描边效果所在子图层的下层，完成后将描边效果建立为新建纹理的不透明蒙版，然后适当调整蒙版的“不透明度”，效果如图（8-a）所示。最后选择原来的纹理并调整“不透明度”为40%，效果如图（8-b）所示。

分别选择各个字母外部的位移路径，填充和对应字母相同方向的径向渐变效果，如图（8-c）所示。



将描边建立为纹理的不透明蒙版



调整描边的不透明度



设置“描边粗细”为 0.25 pt


图（9-a）用“炭笔－粗”画笔描边的效果

09 创建画笔的描边

在“图层”面板中分别选择各个字母的位移路径，然后按F5键弹出“画笔”面板，单击“符号库菜单”按钮，在弹出的菜单中选择“艺术效果”中的“粉笔炭笔铅笔”库，然后在弹出的面板中选择“炭笔－粗”画笔，最后在选项栏中设置“描边粗细”，效果如图（9-a）所示。

“画笔”面板

选择“炭笔－粗”画笔

Tip/Point

画笔库中的画笔主要分为书法画笔、散点画笔、图案画笔、艺术画笔。在“画笔”面板中双击某个画笔缩览图，弹出相应的用于设置画笔选项的对话框，可以设置该画笔的各个选项。


图（10-a）置入纹理素材


图（10-b）创建复合路径

10 创建叠加纹理

置入本书配套光盘中Chapter 1\works01\Media\16.jpg文件，设置混合模式为“叠加”，效果如图（10-a）所示。使用与前面相同的方法，复制位移路径并创建为复合路径，填色为白色，效果如图（10-b）所示。最后将复合路径建立为纹理的不透明蒙版，效果如图（10-c）所示。


图（10-c）建立不透明蒙版



图（10-d）置入纹理并建立蒙版



图（10-e）渐变填色的效果


图（10-f）对蒙版中的路径进行渐变填色



图（10-g）编辑蒙版的效果

置入本书配套光盘中Chapter 1\works01\Media\15.png文件，然后为纹理建立基于字母复合路径的不透明蒙版，效果如图（10-d）所示。单击蒙版缩览图进入蒙版编辑状态，然后在“渐变”面板中设置渐变色标为白色、黑色和白色，再选择渐变工具，对蒙版中的路径进行垂直方向的渐变填色，效果如图（10-e）所示。



设置渐变色标



渐变填充不透明蒙版

使用选择工具选择最初创建的纹理，然后按住 Alt 键的同时单击蒙版缩览图，进入蒙版显示与编辑状态，选择直接选择工具，按住 Shift 键的同时全选字母路径，然后对其进行黑色到白色的线性渐变填充，效果如图（10-f）所示。完成后单击对象的缩览图退出蒙版的编辑状态，效果如图（10-g）所示。

Tip/Point

只显示蒙版的状态下再次按住Alt键并单击蒙版缩览图，也可以重新显示对象；按住Shift键的同时单击蒙版缩览图，停用当前蒙版的效果，再次执行该操作重新启用蒙版效果。



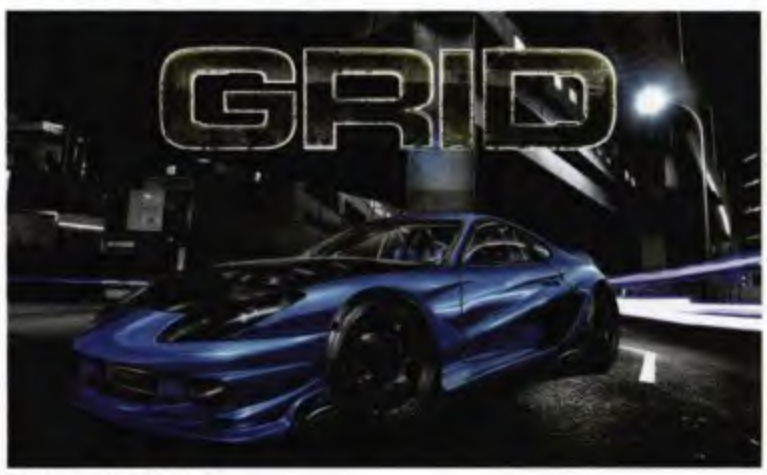
图（11-a）对位移路径渐变填色



图（11-b）继续对位移路径填色



图（11-c）创建位移路径并填色



图（11-d）置入素材

11 创建位移路径并置入图像

选择字母 G，按快捷键 Shift+F6 弹出“外观”面板，将填色项目拖移至处，复制填色效果，然后执行“对象 > 路径 > 偏移路径”命令，在弹出的“位移路径”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，即可在“填色”项目中创建“位移路径”。

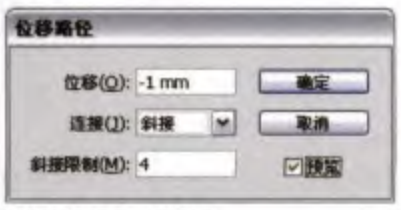
在“渐变”面板中设置色标为深绿色（R79、G94、B51）和深绿色（R26、G31、B27），再使用渐变工具进行填色，效果如图（11-a）所示。继续制作其他字母，如图（11-b）和图（11-c）所示。最后删除蓝色矩形，置入本书配套光盘中 Chapter 1\works01\Media\11.bmp 文件的素材，将其置为底层，效果如图（11-d）所示。



复制填色项目



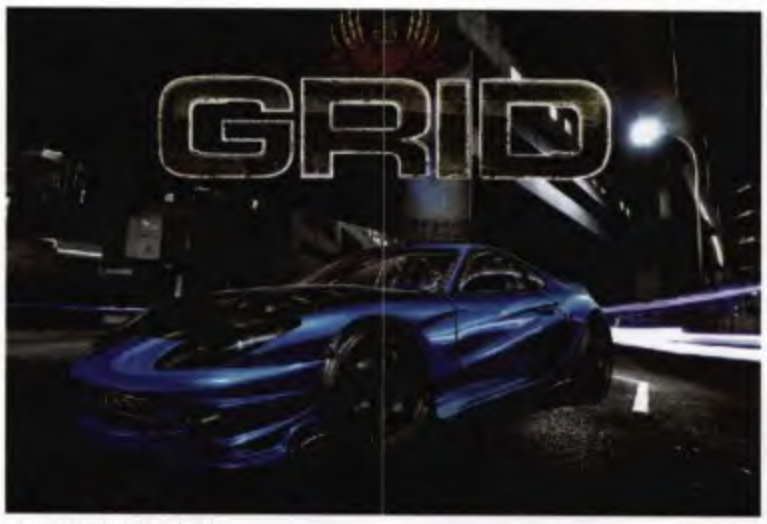
创建位移路径



“位移路径”对话框



“渐变”面板



图（12-a）置入素材



图（12-c）镜像复制对象



图（12-d）调整对象的顺序


图（12-e）添加素材并填色为白色

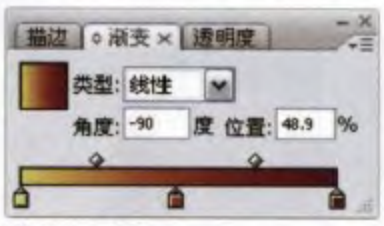


"外发光"对话框

12 置入素材并填色

置入本书配套光盘中Chapter 1\works01\Media\14.ai文件，使用选择工具将图标调整到如图（12-a）所示的位置，然后执行"文件>打开"命令，在弹出的"打开"对话框中打开本书配套光盘中Chapter 1\works01\Media\12.ai文件，完成后选择翅膀并拖移至"极品飞车"文件中，最后在"渐变"面板中设置色标为黄色（R251、G237、B79）、橘红色（R211、G89、B28）和红色（R149、G3、B3）。

按快捷键Ctrl+R弹出标尺，从标尺处拖动创建一条垂直参考线并调整到画板中心，然后选择镜像工具，按住Alt键的同时单击参考线，确定中心点位置，如图（12-b）所示，在弹出的"镜像"对话框中设置参数，再单击"复制"按钮，效果如图（12-c）所示，最后在将翅膀后移，如图（12-d）所示。



"渐变"面板



"镜像"对话框



图（12-b）确定镜像中心点

继续将12.ai文件中的花纹素材添加到"极品飞车"文件中，填色为白色，然后将其调整到文字的右方，如图（12-e）所示，完成后执行"效果 > 风格化 > 外发光"命令，在弹出的"外发光"对话框中设置各项参数，最后单击"确定"按钮，效果如图（12-f）所示。



图（12-f）外发光的效果



图（13-a）镜像复制对象



图（13-b）复制对象并进行缩放



图（13-d）创建复合路径



图（13-e）高斯模糊的效果



图（13-f）删除部分路径后复制对象的效果

13 复制花纹并添加外发光效果

使用相同的方法，以参考线为中心对花纹进行镜像复制，效果如图（13-a）所示，完成后在“图层”面板中分别选择花纹编组中的各个路径并进行复制，然后将复制的路径调整到文字的下方并适当进行缩放，效果如图（13-b）所示。

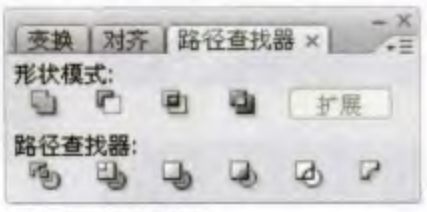
选择字母路径外部的位移路径，使用前面相同的方法添加外发光效果，如图（13-c）所示。



图（13-c）为字母的位移路径添加外发光效果

选择椭圆工具，在字母中创建一组黄色的圆，再后移到字母下面并全选这些圆，完成后在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相加”按钮，将所有圆创建为复合路径，效果如图（13-d）所示。最后对圆进行高斯模糊，效果如图（13-e）所示。

使用直接选择工具选择皇冠下方的部分花纹，再按 Delete 键删除，使花纹更加简洁，完成后复制整个中心图标并填色为白色，然后将复制得到的图标后移到图标下面并向下调整位置，效果如图（13-f）所示。



“路径查找器”面板



“高斯模糊”对话框


“扩散亮光”对话框

14 制作背景的发光效果

在“图层”面板中选择汽车素材，将其拖移至“创建新图层”按钮上，复制一个汽车素材，然后对复制得到的对象执行“效果>扭曲>扩散亮光”命令，在弹出的“扩散亮光”滤镜对话框中设置各项参数，注意在左侧的预览框中查看图像的滤镜效果。

Tip/Point

在“扩散亮光”对话框中的右下角，显示当前应用滤镜的名称及显示状态，将该滤镜名称拖移至下方的“新建效果图层”按钮上，可以复制该滤镜的效果。



图（14-a）扩散亮光的效果



图（14-b）创建渐变矩形



图（14-c）建立不透明蒙版的效果

在“扩散亮光”对话框中单击“确定”按钮，对复制的汽车素材应用滤镜效果，图像中的亮部特别是汽车的亮部产生了发光效果，如图（14-a）所示。

选择矩形工具，沿画板边缘创建一个矩形，并结合“渐变”面板对矩形进行黑色到白色的渐变填色，效果如图（14-b）所示。完成后将渐变矩形建立为汽车素材的不透明蒙版。画面中仅汽车所在的区域产生发光效果，文字周围的背景仍然保持原来的背景效果，如图（14-c）所示。

最后在文字上添加一些星光，可以增强文字的质感，并在“渐变”面板中为中心位置的图标适当添加红色渐变色标，从左至右依次为黄色（R251、G237、B79）、橘红色（R211、G89、B28）、红色（R149、G3、B3）、红色（R237、G20、B2），使图标在画面中更加突出，效果如图（14-d）所示。至此，完成本实例的制作。



建立不透明蒙版



设置渐变色标



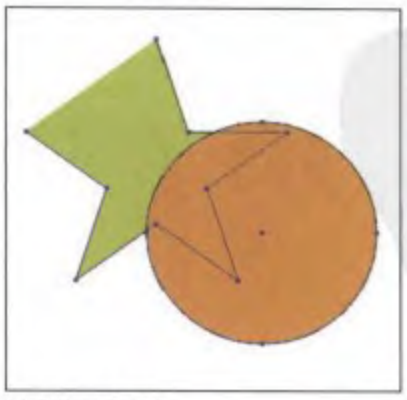
图（14-d）添加星光并调整渐变效果



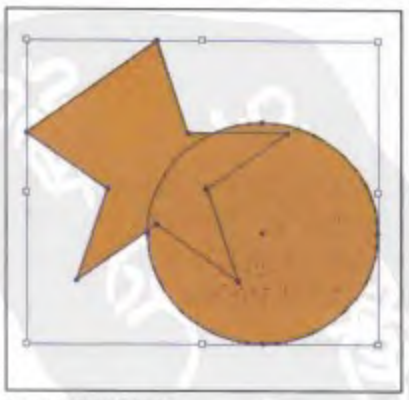
THINK IT OVER!

与形状区域相加

在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相加”按钮，可以将所有重叠的路径合并为一条路径。合并后的路径颜色始终保持位于最上面的路径的颜色。执行“与形状区域相加”操作时，没有重叠且在其他路径外部的路径变成编组的一部分，而开放路径的端点之间将连接路径。



创建的两个对象



与形状区域相加





Works 02
Illustrator works



文字的畅想

本实例通过创建立体的文字延伸出抽象的各色图形，表现了由文字产生的无限畅想。在制作中应用了“投影”滤镜创建文字和图形的立体效果。

文件位置

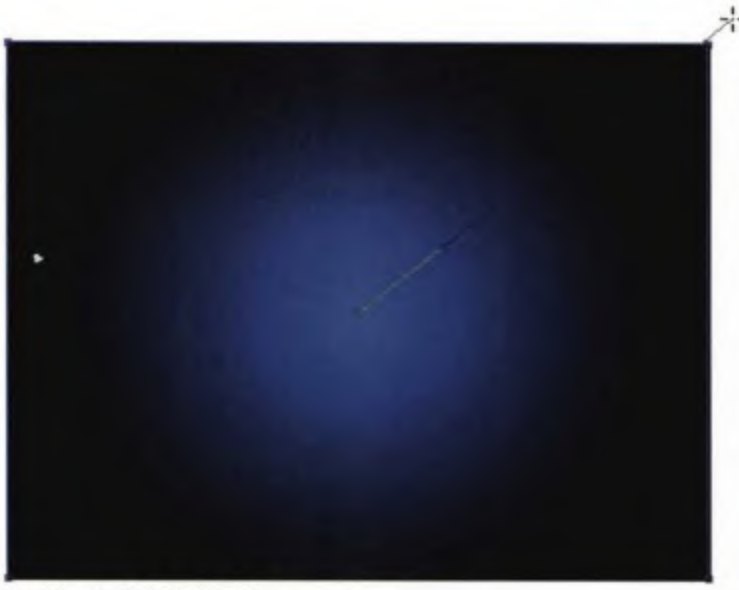
最终效果：Chapter 1\works02\Complete\文字的畅想.ai



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

执行“文件>新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中设置“名称”为“文字的畅想”，单击“高级”按钮弹出高级选项面板，然后如图（1-a）所示继续设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



图（2-a）创建渐变矩形



图（2-b）渐变填色的效果

02 创建背景

选择矩形工具，然后在画板空白处单击，在弹出的“矩形”对话框中将“宽度”和“高度”设置为 190mm 和 150mm，与文档同大小，完成后单击“确定”按钮，创建矩形。

按快捷键 Ctrl+F9 弹出“渐变”面板，然后在“渐变”面板中设置渐变色标，从左至右依次为蓝色（R36、G149、B237），蓝色（R19、G63、B91），完成后选择渐变工具，如图（2-a）所示对矩形进行渐变填色，效果如图（2-b）所示，将创建的渐变矩形作为画面的背景。最后按快捷键 Shift+Ctrl+A 取消选择。



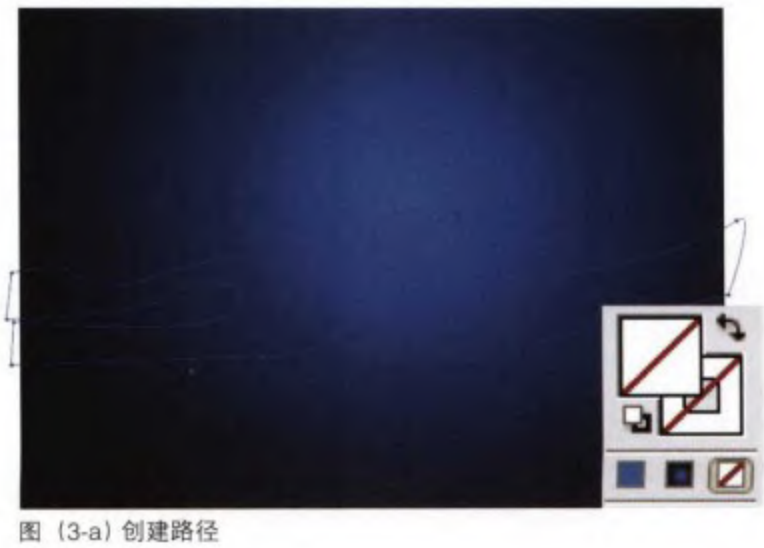
“矩形”对话框



设置渐变色标

Tip/Point

在“色板”面板中单击“新建色板”按钮，在“新建色板”对话框中将当前渐变新建为渐变色板。创建后通过单击对应的渐变色板可以快速应用相同的渐变效果。



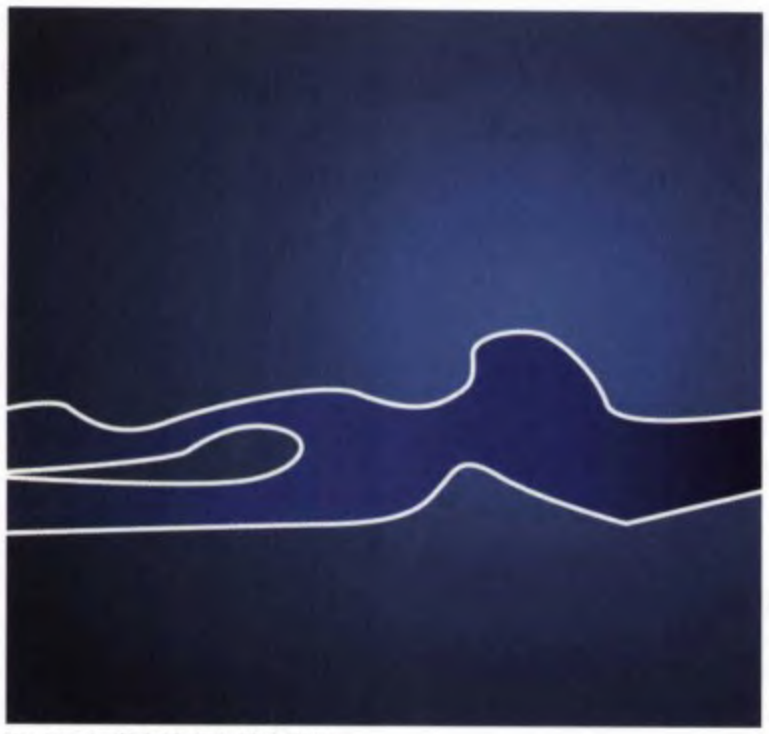
图（3-a）创建路径

03 创建基本的蓝色渐变图形

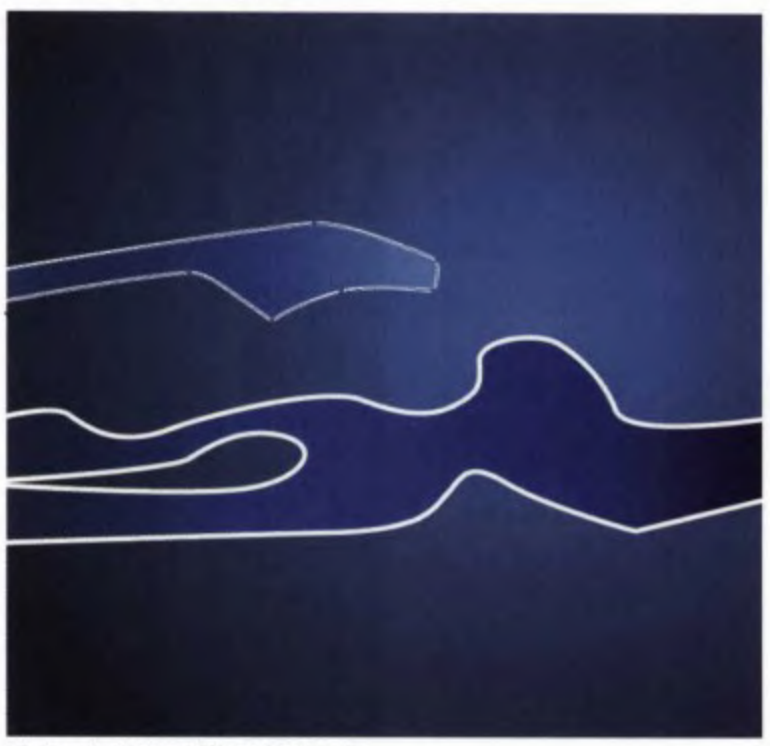
在工具箱中单击“无”按钮，将填色设置为无，完成后选择钢笔工具，在画板的下方创建如图（3-a）所示的闭合路径。

Tip/Point

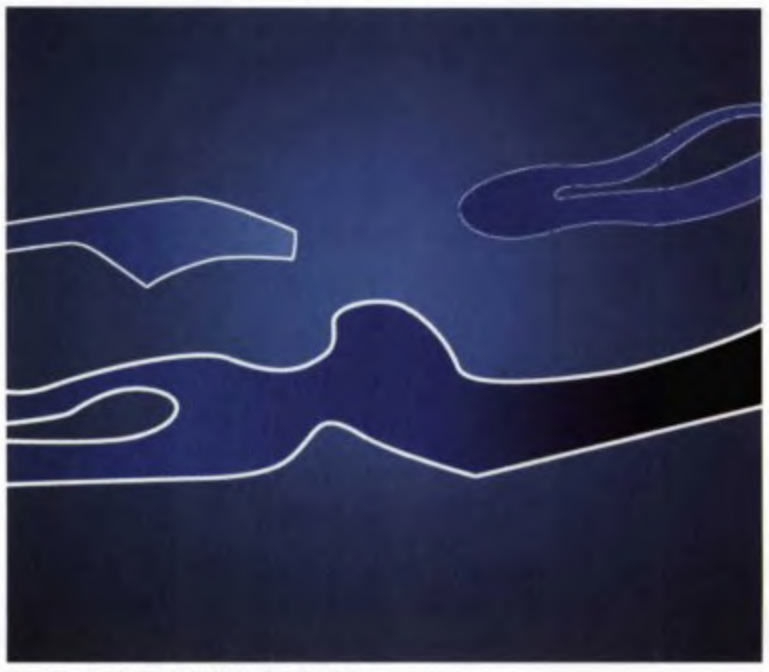
单击填色图标右上角的“互换填色和描边”按钮，可以切换当前填色和描边颜色；单击“默认填色和描边”按钮，将填色设置为默认的白色，描边设置为默认的黑色。



图（3-b）渐变填充和描边路径

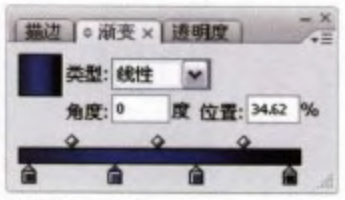


图（3-c）创建左侧的不规则图形



图（3-d）创建右侧的不规则图形

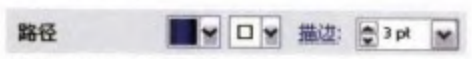
在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，设置渐变色标依次为深蓝色（R21、G74、B118），蓝色（R0、G104、B212），蓝色（R17、G90、B174）和深蓝色（R6、G10、B20），完成后在工具箱中单击描边图标，再设置描边颜色为浅黄色（R254、G251、B243），最后在选项栏中设置“描边粗细”，然后对路径由左至右进行线性渐变填充，效果如图（3-b）所示。



设置渐变色标



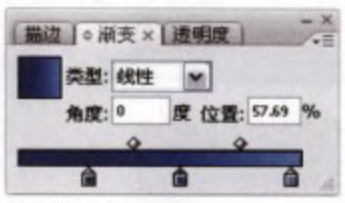
设置描边



设置“描边粗细”为 3 pt

使用相同的方法，在画板的左侧绘制不规则的图形，完成后在“渐变”面板中设置渐变色标为蓝色（R4、G88、B150），蓝色（R15、G104、B186）和蓝色（R71、G163、B230），完成后在填色工具中设置描边颜色为浅黄色（R254、G251、B243），再在选项栏中设置“描边粗细”为 2 pt，渐变和描边效果如图（3-c）所示。

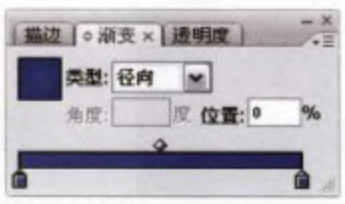
继续在画板右侧绘制曲线效果的图形，然后对图形进行径向渐变填色和描边，其中渐变色标为蓝色（R20、G120、B255），蓝色（R7、G99、B181），描边颜色为淡蓝色（R219、G237、B255），“描边粗细”为 1.5 pt，效果如图（3-d）所示。



设置渐变色标



设置描边



设置渐变色标



描边颜色



Tip/Point

设置渐变填色和描边颜色的方法很多。可以在工具箱中直接单击填色和描边的图标，然后在“颜色”面板中通过拖动颜色滑块设置颜色；或者双击填色和描边图标，在弹出的拾色器中设置颜色；或者在选项栏中单击填色和描边的缩览图弹出色板，在色板中单击色块应用颜色。



图（4-a）绘制右侧的渐变图形



图（4-b）后移图形



图（4-c）绘制上层的图形



图（4-d）继续绘制上层的图形

04 绘制层叠的蓝色图形

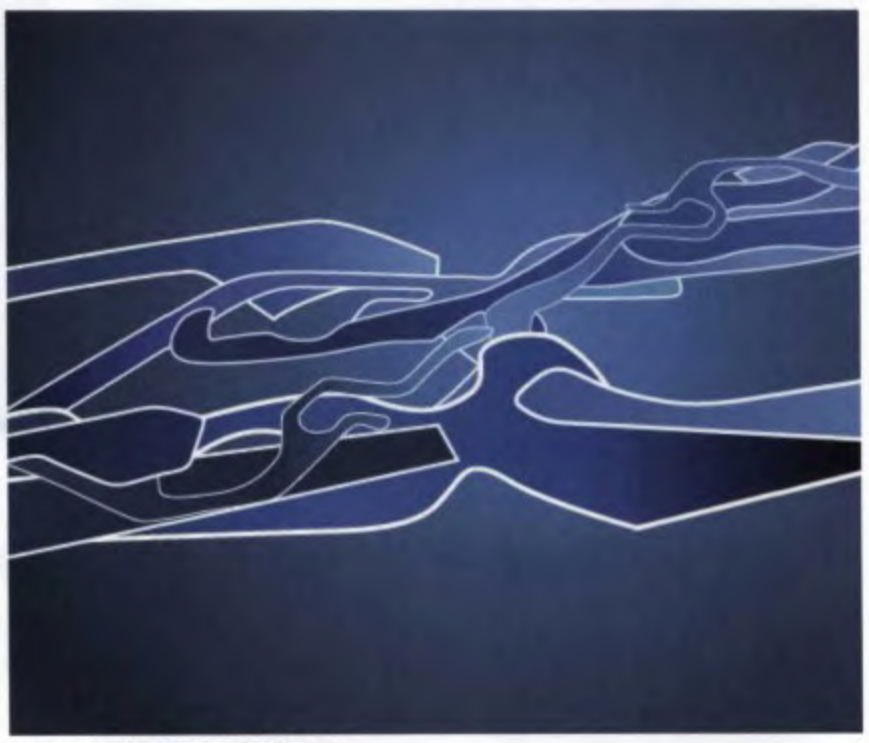
使用与前面相同的方法，继续绘制一个不规则图形，再在“渐变”面板中设置渐变色标为蓝色（R0、G77、B140），蓝色（R23、G89、B194），蓝色（R68、G160、B240）和蓝色（R17、G93、B170），填色效果如图（4-a）所示，完成后按几次快捷键Ctrl+[，将该图形后移到上一步在右侧绘制的图形的下层，如图（4-b）所示。完成后根据画面效果继续绘制各种不同形态的不规则图形，并结合快捷键的应用调整图形所在的子图层顺序，效果如图（4-c）至图（4-f）所示。



设置渐变色标



绘制图形



图（4-e）绘制不同形态的图形



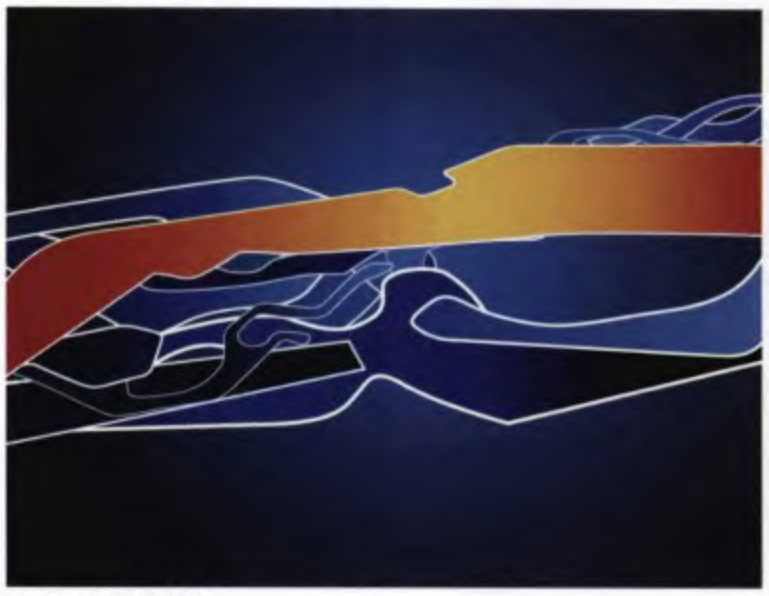
图（4-f）绘制不同形态的图形并调整顺序

Tip/Point

调整路径所在的图层顺序时可以在“图层”面板中直接上下拖动路径所在的图层，调整顺序；也可以直接选择路径并按快捷键：Shift+Ctrl+[（置于底层）、Shift+Ctrl+]（置于顶层）Ctrl+[（后移一层）、Ctrl+]（前移一层）。



图（5-a）绘制路径



图（5-b）渐变填色

05 绘制红色渐变图形

使用与前面相同的方法，结合钢笔工具和渐变工具绘制一个红色渐变的不规则图形，其中渐变色标为橘红色（R211、G13、B13），黄色（R255、G212、B39），橘红色（R211、G13、B13），描边颜色为白色（R248、G253、B254），完成后按快捷键Ctrl+[，将渐变图形后移到所有蓝色不规则图形的下层，效果如图（5-a）至图（5-c）所示。



设置渐变色彩



描边颜色



图（5-c）后移图形



图（6-a）创建黑色图形



图（6-b）不透明蒙版的效果

06 建立不透明蒙版

选择钢笔工具，在画板的左侧边缘处绘制一个黑色的不规则图形，如图（6-a）所示。

完成后按住Shift键的同时在“图层”面板中全选黑色图形和上一步绘制的渐变图形，然后在“透明度”面板中单击扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，将黑色图形建立为渐变图形的不透明蒙版，效果如图（6-b）所示。



扩展菜单



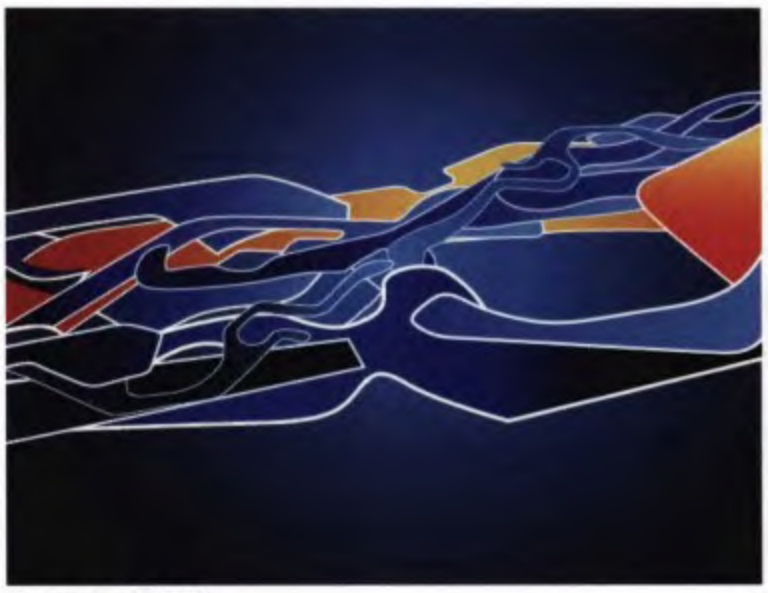
建立不透明蒙版

Tip/Point

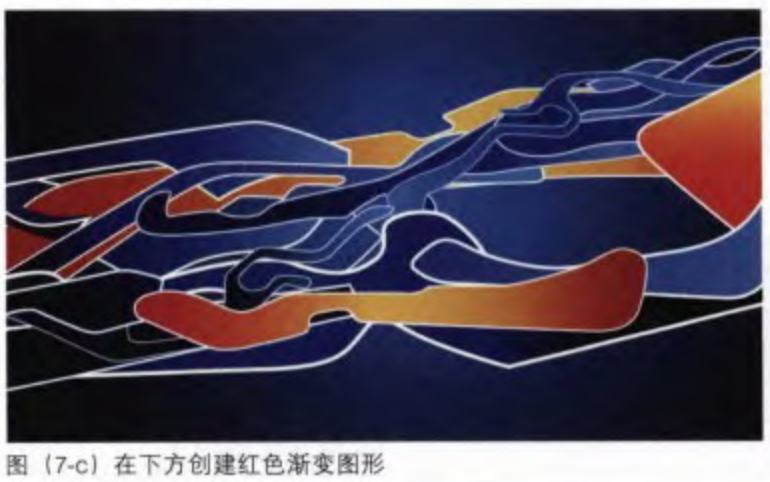
利用扩展菜单中的命令建立不透明蒙版之前，要确定菜单中“新建不透明蒙版为剪切蒙版”命令不被勾选，以确保建立的蒙版为白色蒙版，白色蒙版为对象的显示区域。勾选“新建不透明蒙版为剪切蒙版”命令时，建立的不透明蒙版为黑色的剪切蒙版，黑色蒙版为对象的隐藏区域。在“透明度”面板中蒙版缩览图旁边取消“剪切”复选框的勾选，也可以使蒙版由黑色转换为白色。



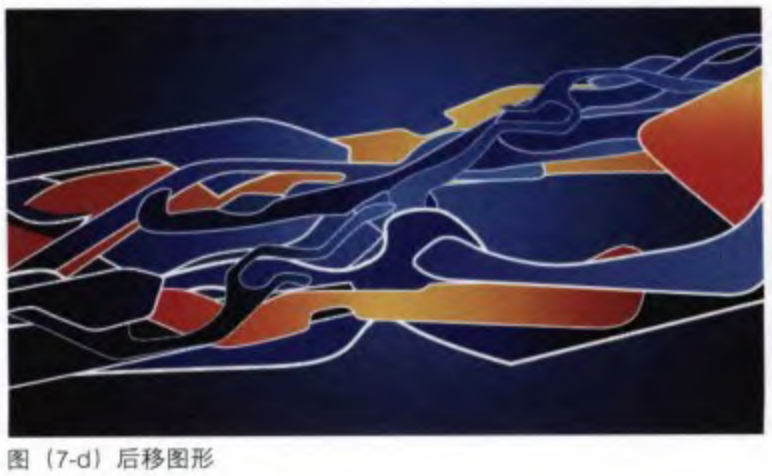
图（7-a）在右侧创建红色渐变图形



图（7-b）后移图形



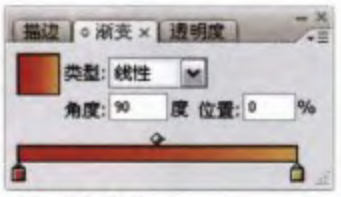
图（7-c）在下方创建红色渐变图形



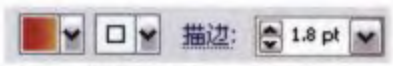
图（7-d）后移图形

07 创建红色和紫色的图形

继续结合钢笔工具和渐变工具在画板右侧的边缘创建一个红黄渐变、白色描边的不规则图形，并后移图层，其中渐变色标从左至右依次为红色（R255、G17、B0），黄色（R255、G209、B80），如图（7-a）和图（7-b）所示。



设置渐变色标



设置“描边粗细”为 1.8 pt

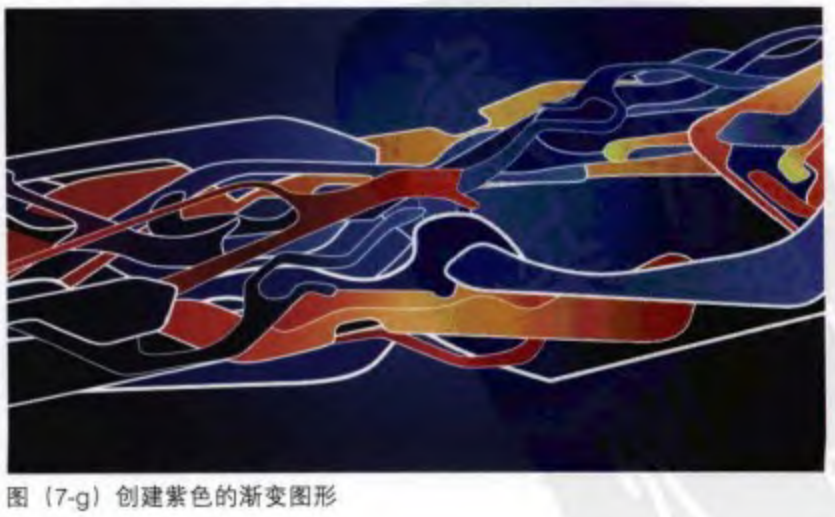
在画板下方创建两个白色描边的不规则渐变图形并调整位置，效果如图（7-c）至图（7-e）所示。完成后分别创建红色渐变和紫色渐变的不规则图形，效果如图（7-f）和图（7-g）所示。



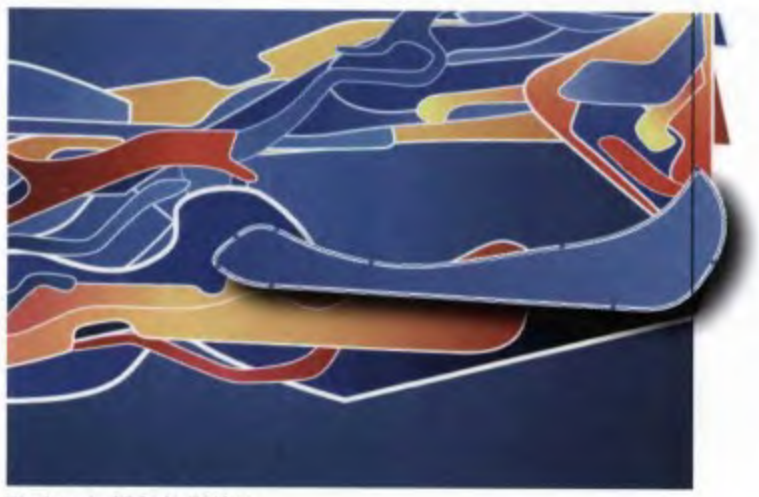
图（7-e）创建图形并后移



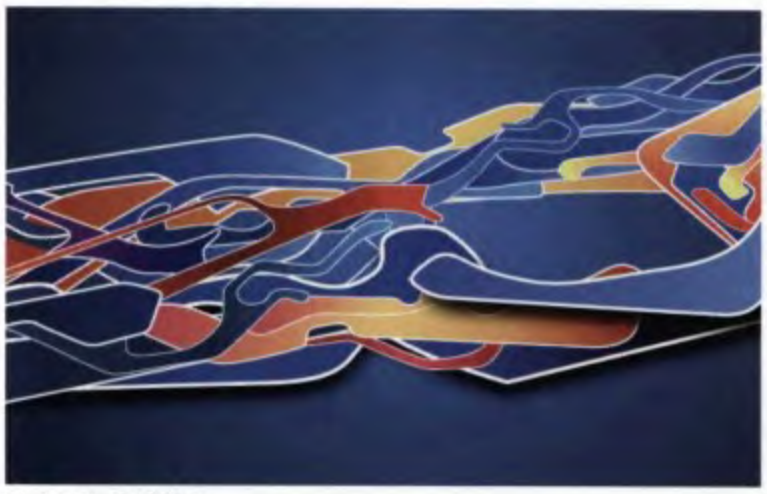
图（7-f）创建图形并渐变填色



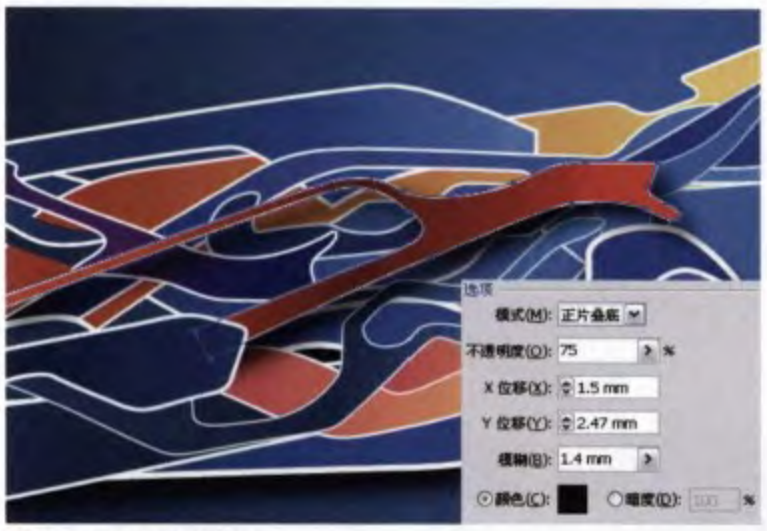
图（7-g）创建紫色的渐变图形



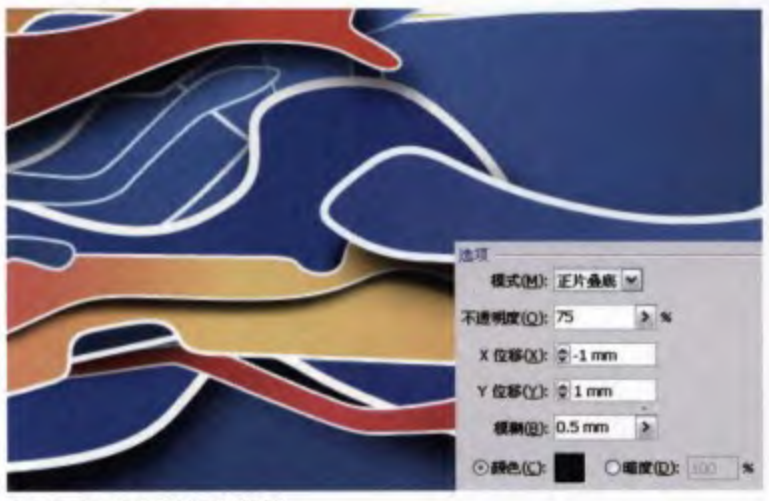
图（8-a）添加投影效果



图（8-b）投影效果



图（8-c）添加投影效果



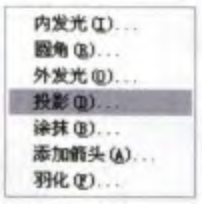
图（8-d）添加较短的投影

08 添加投影效果

选择选择工具，选择画板右下角的蓝色渐变图形，然后执行“效果>风格化>投影”命令，在弹出的“投影”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（8-a）所示。

选择画板最下方的蓝色渐变图形，再执行“效果>投影”命令，在弹出的“投影”对话框中重新设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，投影效果如图（8-b）所示。

使用相同的方法，选择画板左侧的红色渐变图形，然后添加投影效果，效果如图（8-c）所示。



“投影”命令



“投影”对话框



“投影”命令



重新设置投影参数

选择画板下方细长的红色渐变图形，然后为该图形添加较短的投影，效果如图（8-d）所示。完成后继续为其他图形添加投影效果，这样可以使整个画面都有立体效果和层次感，效果如图（8-e）所示。



图（8-e）为其他图形添加投影



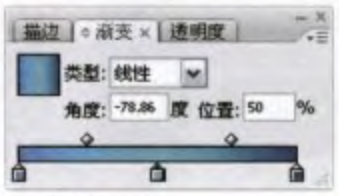
图（9-a）创建路径并渐变填色



图（9-b）创建渐变字母

09 制作渐变字母

选择钢笔工具，在渐变图形围成的区域中绘制一个W字母形状的有透视效果的路径，然后结合“渐变”面板进行渐变填色，渐变色标从左至右依次为青色（R54、G173、B255），青色（R31、G249、B255），青色（R44、G97、B155），效果如图（9-a）和图（9-b）所示，完成后在选项栏中设置“描边粗细”，并单击“圆角连接”按钮，使描边转角为圆角，效果如图（9-c）所示。



设置渐变色标



“描边粗细”为 1.5 pt



图（9-c）添加圆角描边



图（10-a）应用径向渐变

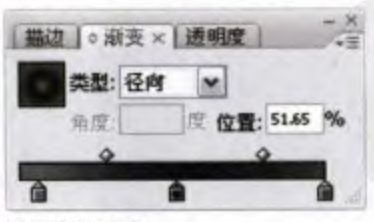


图（10-b）制作字母的截面

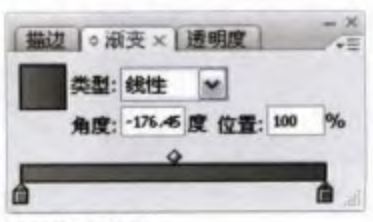
10 制作字母的立体截面

使用钢笔工具沿字母的轮廓绘制一个立体的截面，然后在“渐变”面板中设置渐变色标，完成后选择渐变工具，对路径进行径向渐变填色，渐变色标从左至右依次为灰色（R125、G135、B133），灰色（R29、G30、B23），灰色（R101、G87、B78），效果如图（10-a）所示。

使用相同的方法，为字母创建不同渐变效果的截面，渐变色标从左至右依次为灰色（R147、G138、B124），灰色（R89、G94、B92），效果如图（10-b）所示。



设置渐变色标



设置渐变色标



图（10-c）添加投影效果

分别为立体截面添加投影效果，执行“效果 > 风格化 > 投影”命令后，在“投影”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，投影效果如图（10-c）所示。



“投影”对话框



图（11-a）创建路径并描边

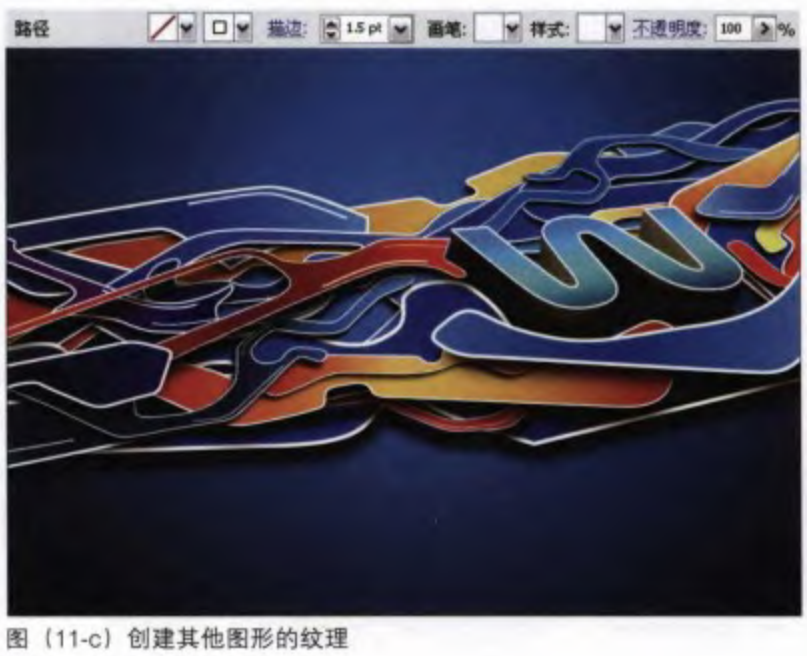
11 绘制图形的纹理

选择钢笔工具，在左侧的蓝色渐变图形上绘制纹理线条，用选择工具选择路径后在选项栏中设置“描边粗细”，并在“描边”面板中单击“圆头端点”按钮，使描边端点为圆角，效果如图（11-a）所示。

继续在其他图形上沿轮廓绘制线条纹理，效果如图（11-b）和图（11-c）所示。



图（11-b）创建图形的纹理



图（11-c）创建其他图形的纹理



图（12-a）创建矩形路径



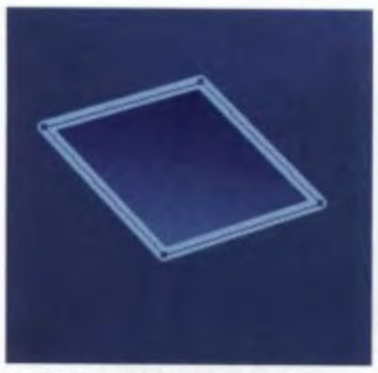
图（12-b）调整路径的锚点

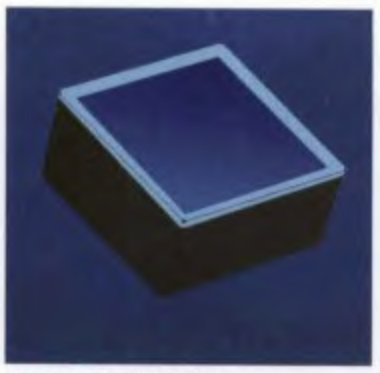
12 创建立方体

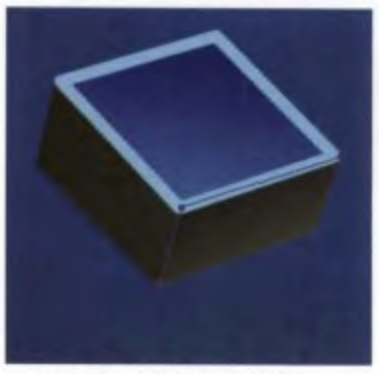
选择矩形工具，拖动创建如图（12-a）所示的矩形，然后选择直接选择工具，分别拖动路径中的各个锚点，将矩形调整为倾斜效果，如图（12-b）所示。

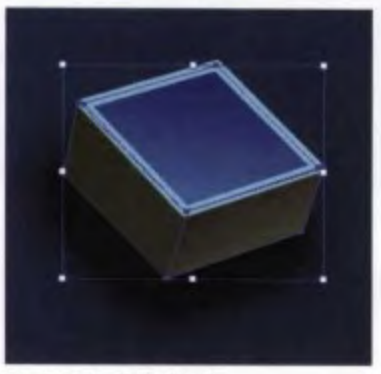
Tip/Point

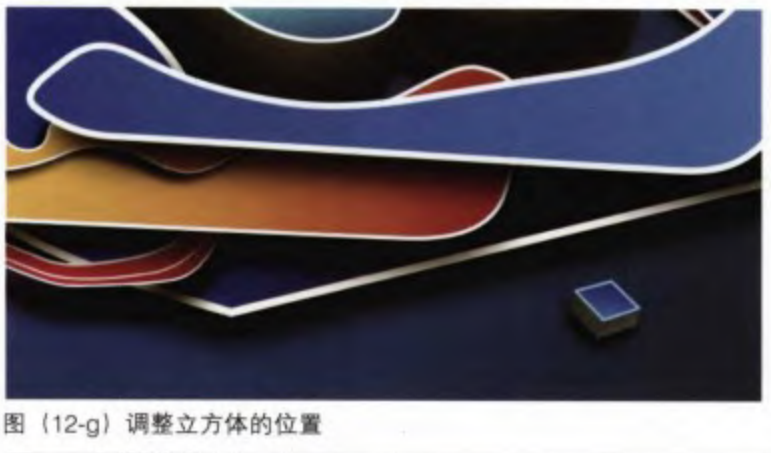
还有两种将矩形路径调整为倾斜效果的方法：一是使用倾斜工具，使用该工具在路径锚点上进行拖动，对路径对象可进行倾斜变换；二是使用自由变换工具，可以把路径对象自由变换成倾斜效果。


图（12-c）渐变填色和描边


图（12-d）创建截面


图（12-e）对截面渐变填色

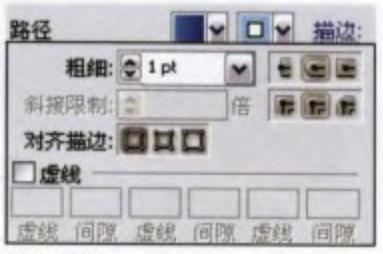

图（12-f）添加投影


图（12-g）调整立方体的位置

分别对多边形进行渐变填色和描边，效果如图（12-c）所示，完成后分别制作多边形的截面，效果如图（12-d）和图（12-e）所示。为立方体添加投影效果，在弹出的“投影”对话框中设置各项参数后，单击“确定”按钮，再对立方体进行群组，效果如图（12-f）所示。最后将立方体调整到画板的右下方，如图（12-g）所示。



设置渐变色标



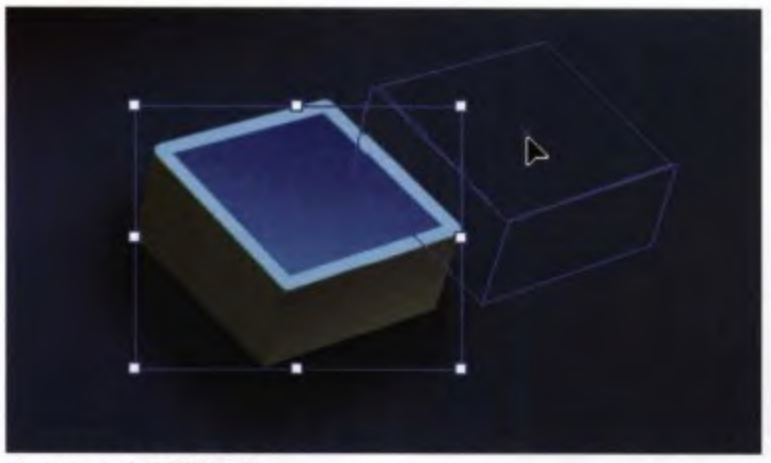
描边颜色

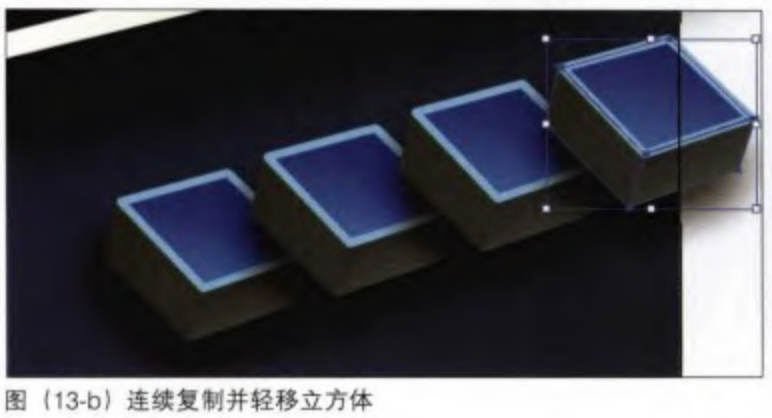


“投影”对话框

Tip/Point

执行“效果>应用上一步操作”命令，或者按快捷键Shift+Ctrl+E，可以将上一步应用的效果直接应用到当前对象中。本实例上一步应用的是“投影”效果，菜单中显示的是“应用‘投影’”命令。


图（13-a）复制群组对象


图（13-b）连续复制并轻移立方体

13 复制立方体

选择选择工具，选择群组的立方体，然后按住Alt键的同时拖动立方体，复制并轻移立方体，如图（13-a）所示。完成后按快捷键Ctrl+D执行上一步的复制和轻移操作，连续复制并轻移立方体，效果如图（13-b）所示。继续复制两个立方体调整到立方体组的上面，并在“图层”面板中调整立方体所在子图层的顺序，效果如图（13-c）所示。


图（13-c）继续复制立方体


图（13-d）制作不同透视的立方体组

使用相同的方法，制作不同透视的立方体组，完成后将其调整到图形组的左上方，效果如图（13-d）和图（13-e）所示。


图（13-e）调整立方体组的位置


图（14-a）调整图形的渐变填色

14 添加不透明蒙版

选择字母下方的蓝色渐变图形，重新在“渐变”面板中设置色标为蓝色（R0、G107、B204），蓝色（R56、G160、B244），使图形颜色更加突出，效果如图（14-a）所示。

在字母截面的转角处创建一个黑色图形，如图（14-b）所示，然后在“图层”面板中全选黑色图形和原先遮挡该位置的红色图形，在“透明度”面板的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，将黑色建立为红色图形的不透明蒙版，使字母的截面完全显示，效果如图（14-c）所示。最后对各种图形的外型进行细致的调整，使其边缘更加流畅，效果如图（14-d）和图（14-e）所示。至此，本实例制作完成。


图（14-b）创建路径


图（14-c）使用蒙版隐藏红色图形


图（14-d）字母的整体外型



设置渐变色标



建立不透明蒙版


图（14-e）调整图形的路径









Works 03
Illustrator works



五彩拼图

本实例通过创建各种形态的拼图块，并且将这些拼图在画面中进行合理的排列，制作出一幅富有动感和色彩的创意作品。

文件位置

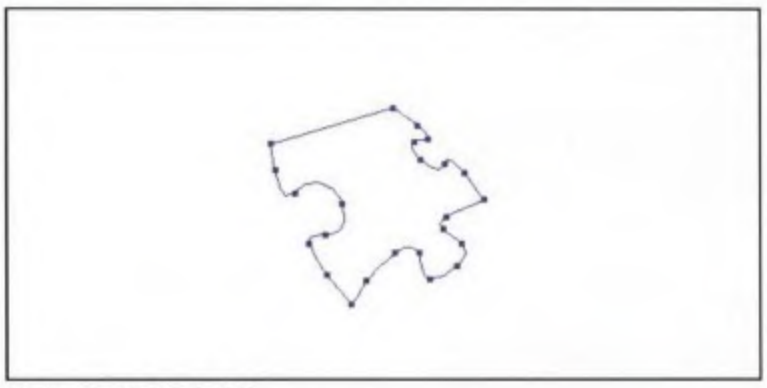
最终效果：Chapter 1\works03\Complete\五彩拼图.ai
原始素材：Chapter 1\works03\Media\017.jpg、018.jpg、019.png、020.bmp、021.png、022.jpg



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

执行“文件>新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中设置“名称”为“五彩拼图”，然后如图（1-a）所示继续设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



图（2-a）创建闭合路径



图（2-b）创建路径



图（2-c）渐变填充路径



图（2-d）创建路径



图（2-e）创建拼图厚度的路径



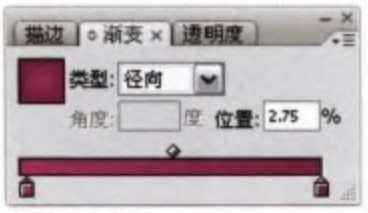
图（2-f）渐变填充路径



图（2-g）调整路径顺序

02 绘制玫瑰红色拼图

选择钢笔工具，在画板的左上方进行绘制，创建一个拼图的正面形状的路径，如图（2-a）和图（2-b）所示。完成后选择工具渐变，然后在“渐变”面板中设置“类型”为“径向”，渐变色标依次为玫瑰红（R251、G31、B160）和玫瑰红（R209、G27、B127），效果如图（2-c）所示。



设置渐变色标

在拼图左方的凹陷处绘制拼图的截面，如图（2-d）和图（2-e）所示。完成后在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，再重新设置渐变色标为玫瑰红（R154、G24、B93）、玫瑰红（R217、G34、B135），玫瑰红（R217、G34、B135）和玫瑰红（R154、G24、B93），最后对路径进行从左至右的线性渐变填充，如图（2-f）所示。完成后在“图层”面板中将该路径调整到拼图正面的图层下方，效果如图（2-g）所示。

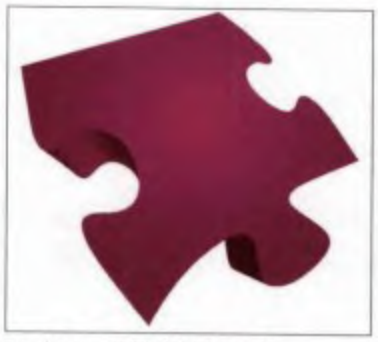


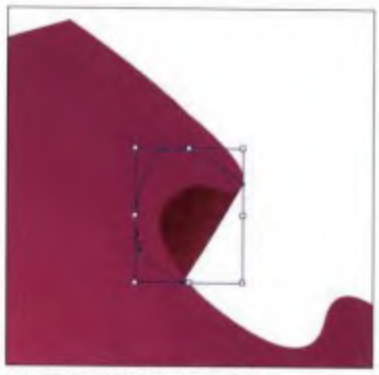
设置渐变色标

Tip/Point

在“渐变”面板中设置色标时，如果有相同的色标，可以复制色标，方法为按住Alt键的同时拖动某个色标。在“渐变”面板中的渐变颜色条上单击，可添加新的渐变色标。例如，步骤02中为拼图的截面渐变填色时，可以在“渐变”面板中复制色值相同的色标。


图（2-h）创建下方的截面


图（2-i）调整路径的顺序


图（2-j）创建右方的截面


图（2-k）调整路径的顺序

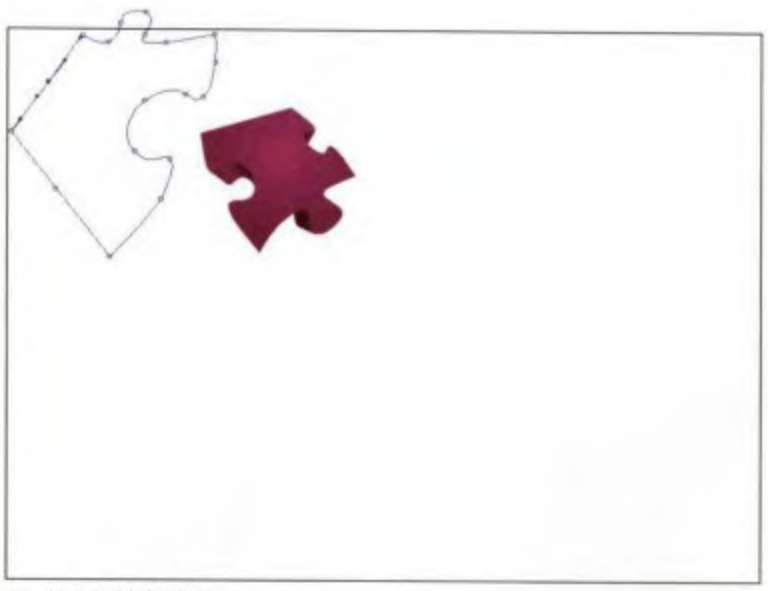
继续绘制拼图下方的截面，在“渐变”面板中设置色标为玫瑰红（R152、G27、B917）、玫瑰红（R159、G33、B99），效果如图（2-h）所示，完成后将该路径调整到拼图正面路径的下层，效果如图（2-i）所示。完成后继续绘制拼图右方的截面，并重新填充渐变颜色，可以表现截面的光感效果，如图（2-j）和图（2-k）所示。其中渐变色标为玫瑰红(R215、G35、B126)，玫瑰红(R179、G36、B111)，玫瑰红（R215、G35、B126）。



设置渐变色标



设置渐变色标


图（3-b）创建选区

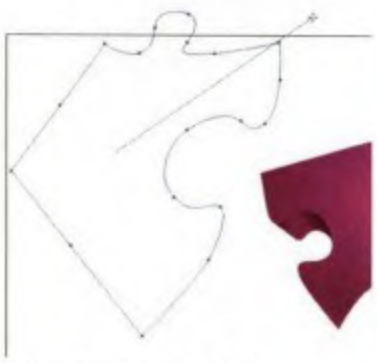
03 绘制黄色拼图

使用钢笔工具在页面的空白处单击，取消路径的选择，然后在工具箱中单击“无”按钮，将填充和描边设置为无，如图（3-a）所示，然后在已绘制的拼图左方绘制一个不同形态的闭合路径，如图（3-b）所示，然后在“渐变”面板中设置色标为黄色（R220、G207、B63），黄色（R167、G155、B43），完成后选择渐变工具，从路径的中心向外进行径向渐变填充，效果如图（3-c）和图（3-d）所示。


图（3-a）填色工具

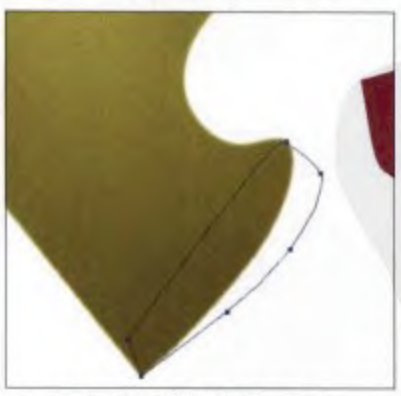


设置渐变色标


图（3-c）渐变填充路径


图（3-d）径向渐变效果

创建黄色拼图的截面路径，如图（3-e）所示，在“渐变”面板中设置色标为黄色（R244、G233、B62）和黄色（R212、G204、B83），完成后对截面进行径向渐变填充，效果如图（3-f）所示。

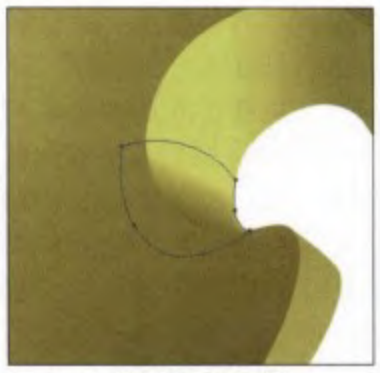

图（3-e）绘制拼图的截面路径

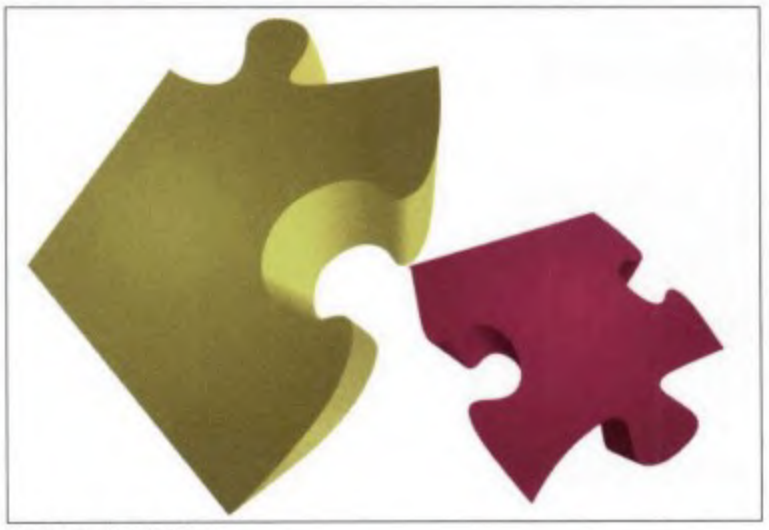

图（3-f）渐变填色

Tip/Point

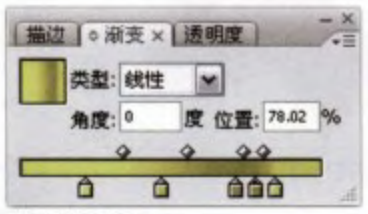
在“渐变”面板中可设置“类型”为“径向”和“线性”渐变。其中“线性”通过设置渐变的“角度”和“位置”确定渐变的效果，“径向”通过“位置”确定渐变的效果。


图（3-g）绘制截面

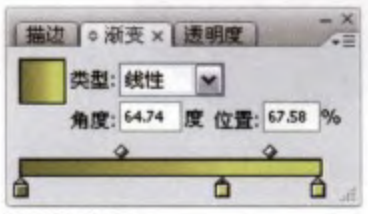

图（3-h）绘制截面和阴影


图（3-i）绘制截面

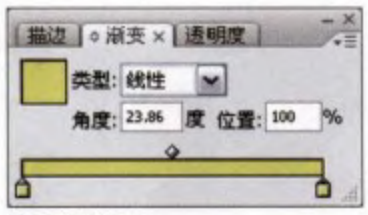
继续绘制拼图右侧的截面，通过渐变填充表现截面的转折效果，效果如图（3-g）所示。沿截面的轮廓绘制一个阴影面，增强截面的颜色层次，如图（3-h）所示。绘制拼图上方的截面，如图（3-i）所示。



设置渐变色标



设置渐变色标



设置渐变色标

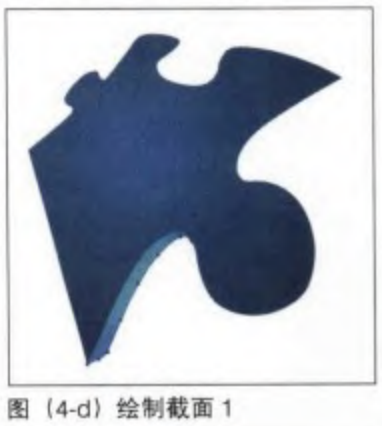
04 绘制其他颜色的拼图

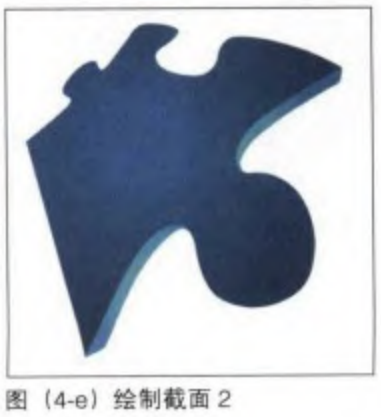
在画板中绘制橘黄色和蓝色的拼图，并且根据拼图的透视关系，为拼图绘制厚度不一的截面，如图（4-a）至图（4-f）所示。完成后绘制红色的拼图，效果如图（4-g）至图（4-i）所示。

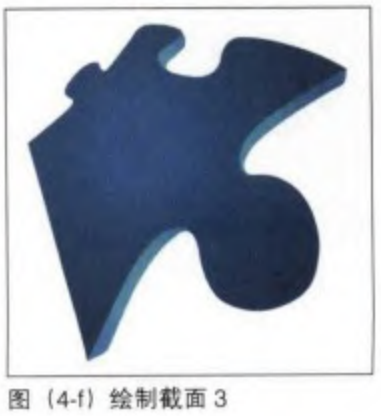

图（4-a）绘制橙色拼图正面


图（4-b）绘制橙色拼图截面

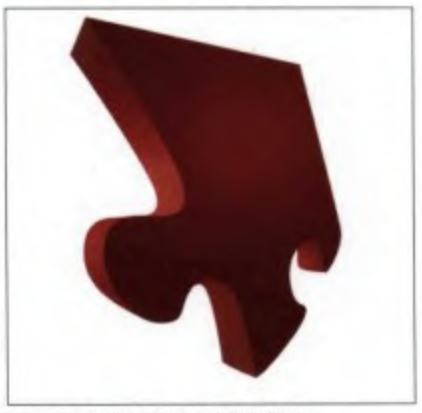

图（4-c）绘制蓝色拼图正面


图（4-d）绘制截面 1


图（4-e）绘制截面 2


图（4-f）绘制截面 3

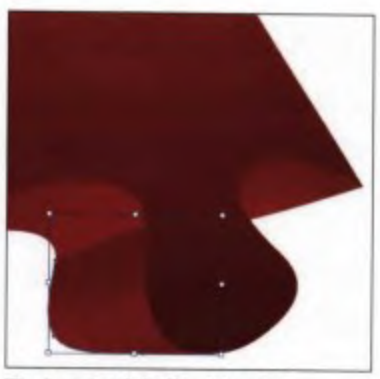

图（4-g）绘制红色拼图正面


图（4-h）绘制红色拼图截面


图（4-i）各种颜色的拼图



图（5-a）绘制拼图和截面



图（5-b）绘制截面的阴影



图（5-c）绘制截面的高光



图（5-d）绘制截面的细节



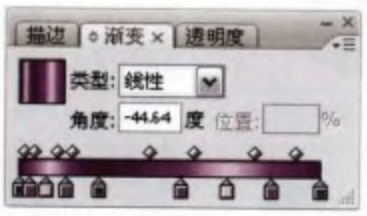
图（5-e）绘制渐变正面和截面



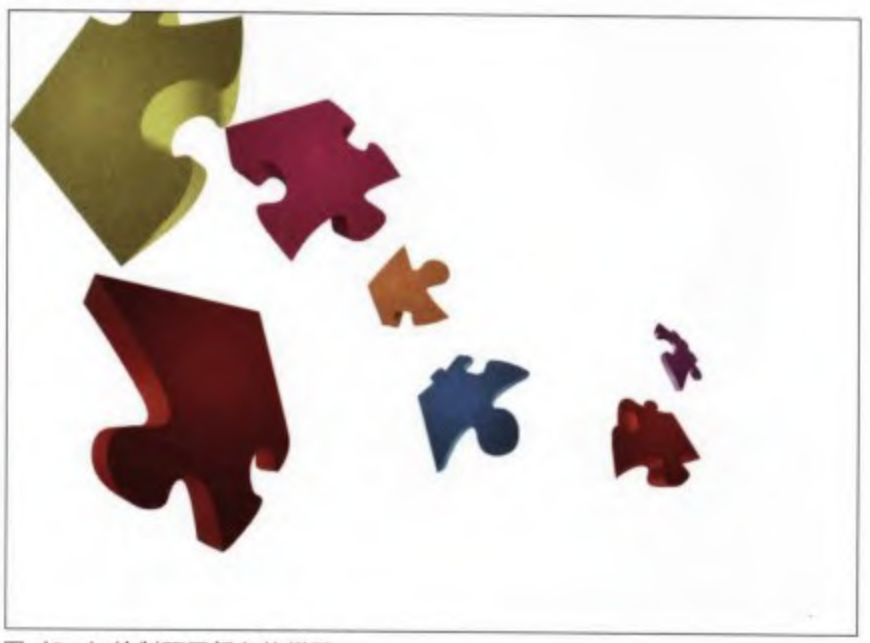
图（5-f）绘制截面

05 绘制红色拼图和紫色拼图

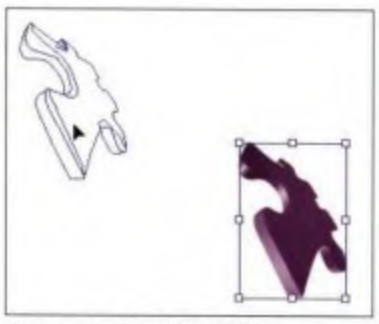
使用相同的方法绘制红色拼图及其截面，效果如图（5-a）所示，再绘制截面的阴影和高光细节，如图（5-b）至图（5-d）所示。完成后绘制紫色拼图，其中在“渐变”面板设置渐变色标的位置和参数，效果如图（5-e）和（5-f）所示。复制橘黄色拼图并进行旋转，再移动其位置，然后渐变填充为红色拼图，如图（5-g）所示。



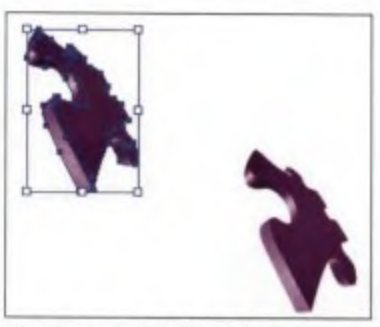
设置渐变色标



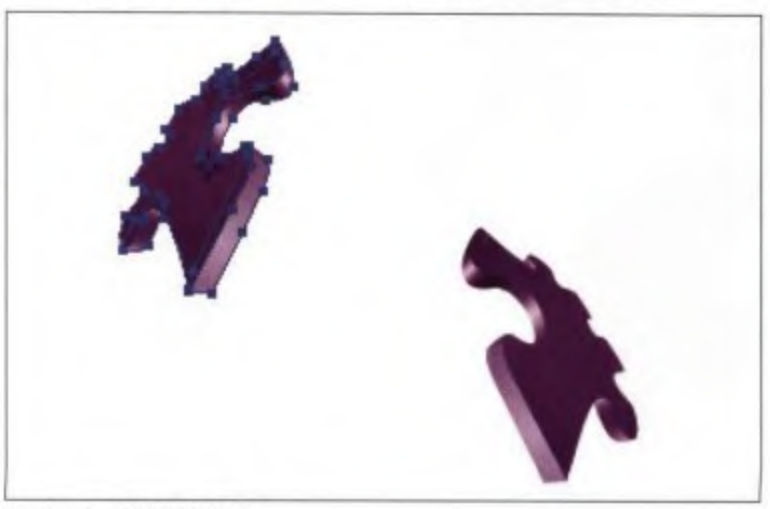
图（5-g）绘制不同颜色的拼图



图（6-a）复制群组对象 1



图（6-b）复制群组对象 2



图（6-c）镜像翻转对象

06 群组对象并复制拼图

选择选择工具，然后在画板中框选紫色拼图，然后单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“群组”命令，将紫色拼图进行群组。

按住Alt键的同时向左上方拖动紫色拼图，复制得到一个副本，如图（6-a）和（6-b）所示。完成后在工具箱中双击镜像工具，在弹出的“镜像”对话框中设置“轴”为“水平”，完成后单击“确定”按钮，以垂直轴进行镜像翻转，如图（6-c）所示。



“镜像”对话框



群组路径



图（7-b）旋转拼图



图（7-c）调整渐变色



图（7-d）继续调整渐变色



图（7-e）渐变效果



颜色：R187 G250 B255



设置色标颜色

07 调整拼图的渐变填充效果

继续对复制得到的拼图进行垂直轴向的镜像翻转，效果如图（7-a）所示。完成后选择选择工具，拖动拼图的定界框旋转角度，如图（7-b）所示。

选择直接选择工具，选择拼图的正面路径，然后在“渐变”面板中选择第一个色标，并在“颜色”面板中设置色标颜色，效果如图（7-c）所示，完成后继续设置第二个色标的颜色，效果如图（7-d）所示。使用相同的方法，调整拼图截面的渐变颜色，效果如图（7-e）所示。



“镜像”对话框



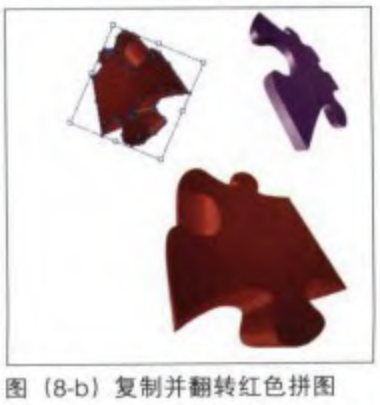
图（7-a）渐变填充选区

08 制作不同形态的拼图

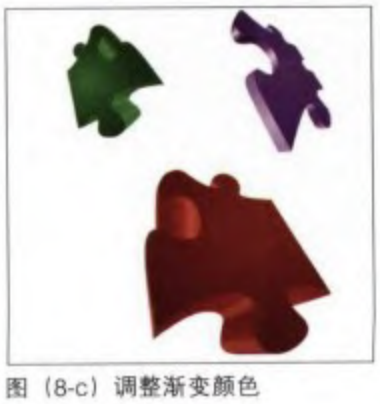
使用与前面相同的方法，继续复制不同颜色的拼图并使用镜像工具对拼图进行翻转，再排列到画板的不同位置，完成后结合“颜色”面板和“渐变”面板，调整拼图的颜色，如图（8-a）至图（8-d）所示。



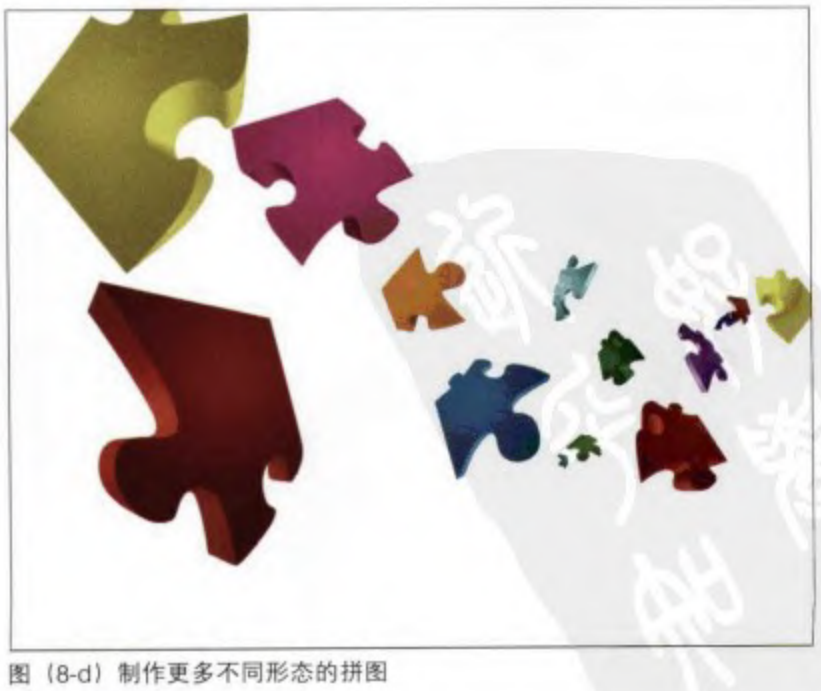
图（8-a）已绘制的拼图



图（8-b）复制并翻转红色拼图



图（8-c）调整渐变颜色



图（8-d）制作更多不同形态的拼图



图（9-a）添加背景素材



图（9-b）调整色彩平衡



图（9-c）添加背景素材

09 添加背景素材

执行“文件>置入”命令，在弹出的“置入”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 1\works03\Media\020.bmp文件，再单击“置入”按钮置入该文件，完成后将置入的背景素材调整至满画板，如图（9-a）所示。

对背景执行“编辑>编辑颜色>编辑色彩平衡”命令，在弹出的“调整颜色”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，将背景调整为偏蓝效果，如图（9-b）所示。



“置入”对话框



“调整颜色”对话框

使用相同的方法，置入本书配套光盘中Chapter 1\works03\Media\017.jpg文件，然后将该素材调整至满画板，效果如图（9-c）所示。完成后在“透明度”面板中设置图层的混合模式为“柔光”，透出下层图像，如图（9-d）所示。



图（9-d）设置图像的混合模式为“柔光”



图（10-a）创建渐变矩形



10 建立蒙版效果

选择矩形工具，沿画板边缘绘制一个矩形，然后在工具箱中单击“渐变”按钮，将矩形填充为从白到黑的渐变，完成后按几次快捷键Ctrl+[，将矩形调整到海滩素材的上层，效果如图（10-a）所示。



图（10-b）不透明蒙版的效果

按住Shift键的同时在“图层”面板中全选海滩素材和渐变矩形所在的子图层，然后单击“透明度”面板的扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，将渐变矩形建立为海滩素材的不透明蒙版，效果如图（10-b）所示。



扩展菜单



建立不透明蒙版



图（10-c）添加素材

置入本书配套光盘中Chapter 1\works03\Media\018.jpg文件，然后将天空素材调整至满画板，完成后将图层的混合模式设置为“滤色”，效果如图（10-c）所示。

最后创建一个渐变矩形并建立为天空素材的不透明蒙版，如图（10-d）和图（10-e）所示。



图（10-d）创建渐变矩形



图（10-e）混合模式的效果



图（11-a）创建黑色矩形

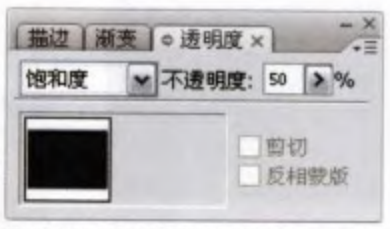
11 调整背景的色调

继续使用矩形工具沿画板轮廓绘制一个黑色的矩形，然后将其调整到所有背景素材的上面，并显示所有的拼图，效果如图（11-a）所示。



图（11-b）调整背景色调

在“透明度”面板中设置黑色矩形所在子图层的图层混合模式为“饱和度”，设置“不透明度”为 50%，将画板中饱和度过高的背景调整为较暗的色调，使拼图的颜色更加突出，画面效果如图（11-b）所示。



设置图层的混合模式和“不透明度”



图（12-a）创建高光 1



图（12-b）创建高光 2

12 绘制拼图的高光

选择钢笔工具，在玫瑰红拼图的边缘位置创建路径，其中设置填色为白色，将创建的白色图形作为拼图的高光，如图（12-a）所示。完成后继续在拼图的下方边缘绘制高光，效果如图（12-b）所示。



图（12-c）创建其他拼图的高光

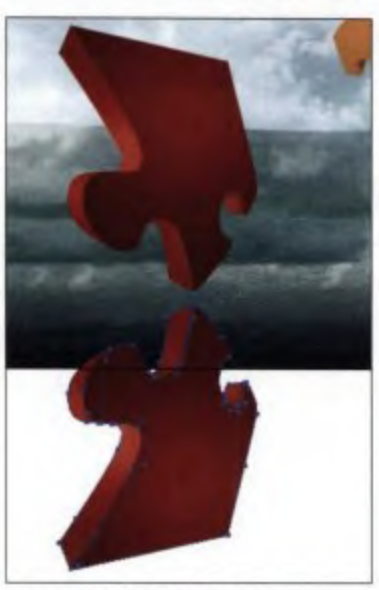
继续为其他拼图绘制高光，如图（12-c）所示。完成后在“图层”面板中全选所有高光路径，然后按快捷键 Ctrl+G 对路径编组，最后分别将各个拼图进行编组。



对路径编组



图（13-a）调整镜像中心点



图（13-b）复制镜像对象

13 创建拼图的倒影

选择选择工具，选择编组后的红色拼图，然后选择镜像工具，按住 Alt 键的同时将镜像中心点拖动到拼图的下方，如图（13-a）所示，完成后在弹出的“镜像”对话框中设置“轴”为“水平”，再单击“复制”按钮，效果如图（13-b）所示。



“镜像”对话框



图（13-c）降低倒影的透明度



图（13-d）高斯模糊效果 1



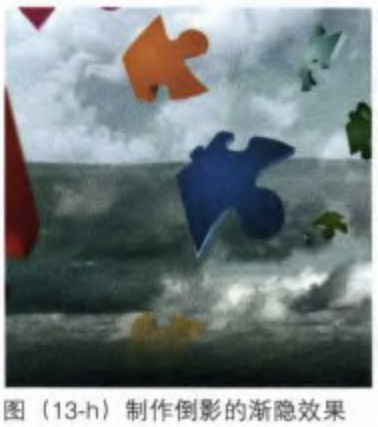
图（13-e）高斯模糊效果 2



图（13-f）高斯模糊效果 3



图（13-g）制作倒影

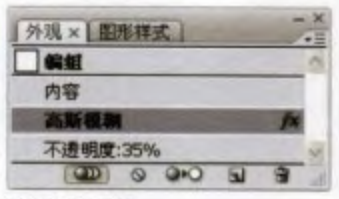


图（13-h）制作倒影的渐隐效果

在“透明度”面板中设置复制得到的拼图的“不透明度”为 35%，使拼图呈现透明效果，作为原拼图的倒影，如图（13-c）所示。完成后执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置“半径”，再单击“确定”按钮，在“外观”面板中会显示高斯模糊滤镜和不透明度的信息，倒影也会呈现模糊效果，如图（13-d）所示。



“高斯模糊”对话框



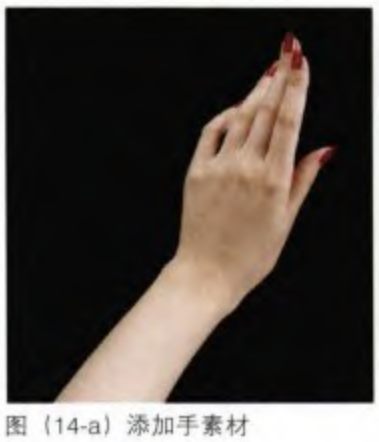
“外观”面板

使用相同的方法，分别选择红色和黄色的拼图并进行高斯模糊，效果如图（13-e）和图（13-f）所示。完成后制作橙色拼图的倒影并添加透明度蒙版效果，使倒影呈现渐隐效果，如图（13-g）和图（13-h）所示。

继续制作其他拼图的倒影效果，完成后复制得到一些拼图并拖动定界框缩小这些拼图，再将小拼图调整到不同的位置，使画面产生错落有致的层次感，效果如图（13-i）所示。



图（13-i）制作其他拼图的倒影并添加拼图



图（14-a）添加手素材



图（14-b）沿手创建路径

14 添加手素材

执行“文件 > 置入”命令，在弹出的“置入”对话框中选择本书配套光盘中 Chapter 1\works03\Media\022.jpg 文件置入，如图（14-a）所示，然后选择钢笔工具，沿手的边缘轮廓创建路径，并将路径填色为白色，效果如图（14-b）所示。


图（14-c）建立不透明蒙版


图（14-d）旋转和缩放大小


图（14-e）调整颜色的效果


图（14-f）编辑不透明蒙版


图（14-g）创建阴影


图（14-h）高斯模糊阴影

将创建的手路径建立为手素材的不透明蒙版，隐藏手周围的黑色背景，效果如图（14-c）所示。完成后使用选择工具将手调整到玫瑰红拼图的左侧，效果如图（14-d）所示。

执行“编辑 > 编辑颜色 > 调整色彩平衡”命令，将手的色调略微调暗一些，效果如图（14-e）所示。完成后单击蒙版缩览图进入蒙版编辑状态，然后用直接选择工具分别拖动蒙版中路径的各个锚点，隐藏多余的手图像部分，效果如图（14-f）所示。

使用钢笔工具为手创建一个阴影轮廓，并且调整到手的下面，如图（14-g）所示，完成后对阴影进行高斯模糊，并在“透明度”面板中设置“不透明度”为 50%，使其边缘产生柔和的模糊效果，如图（14-h）所示。



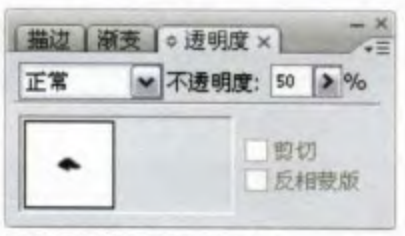
“调整颜色”对话框



“高斯模糊”对话框



选择蒙版



设置“不透明度”为 50%


图（15-a）添加鸟素材


图（15-b）建立不透明蒙版


图（15-c）创建投影


图（15-d）高斯模糊阴影

15 添加鸟素材

置入本书配套光盘中 Chapter 1\works03\Media\019.png 文件，将其调整到红色拼图上并使用不透明蒙版隐藏部分图像，如图（15-a）和图（15-b）所示，完成后制作鹦鹉的阴影，如图（15-c）和图（15-d）所示。最后置入相同路径下 021.png 和 024.png 文件并调整到画面的不同位置，效果如图（15-e）所示。


图（15-e）添加鸟素材



图（16-a）创建曲线路径



图（16-c）描边路径



图（16-d）白色描边路径



图（16-e）高斯模糊描边路径

16 创建飘逸的曲线

使用钢笔工具在画面右侧绘制一条曲线，如图（16-a）所示，然后在“画笔”面板中选择“3 磅，圆形”画笔。双击画笔缩览图后弹出“书法画笔选项”对话框，如图（16-b）所示设置画笔的各项参数，完成后单击“确定”按钮，将画笔应用到路径上。

完成后在选项栏中设置路径描边的粗细，效果如图（16-c）所示，最后在工具箱中设置“描边”为白色，效果如图（16-d）所示。

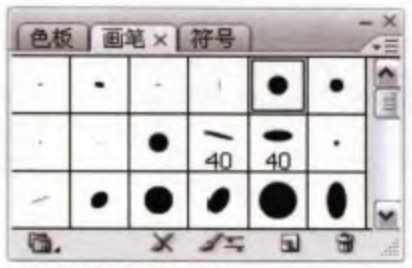
对描边路径适当进行高斯模糊，使曲线产生柔化效果，如图（16-e）所示，完成后继续绘制各种形态的曲线，以增强画面的流动感，效果如图（16-f）所示。



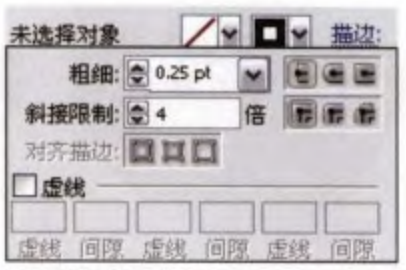
图（16-b）“书法画笔选项”对话框



“描边”为白色



画笔为“3 磅，圆形”



设置“粗细”为 0.25 pt



图（16-f）绘制各种形态的曲线

Tip/Point

在“外观”面板中双击“高斯模糊”效果的名称，可以在弹出的“高斯模糊”对话框重新设置模糊的“半径”值，从而得到最满意的外观效果。



"椭圆"对话框



"新建画笔"对话框



图（17-b）应用散点画笔描边路径



图（17-c）改变散点的颜色为白色



图（17-d）高斯模糊散点

17 绘制散点效果

选择椭圆工具，然后单击画板空白处，在弹出的"椭圆"对话框中设置"宽度"和"高度"，创建一个正圆，效果如图（17-a）所示。完成后单击"画笔"面板中的"新建画笔"按钮，将创建的圆新建为散点画笔，然后在"散点画笔选项"对话框中设置参数，最后创建路径并应用散点画笔描边，如图（17-b）所示。

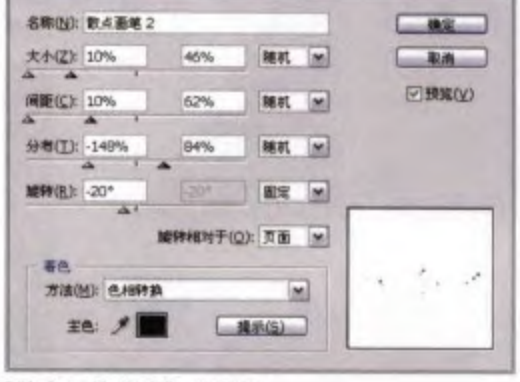


图（17-a）创建正圆

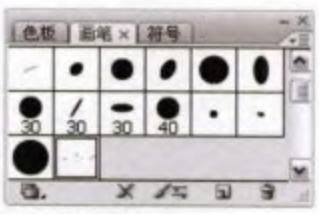


"散点画笔选项"对话框

在工具箱中设置"描边"为白色，将散点画笔效果转换为白色，效果如图（17-c）所示。完成后对散点效果进行高斯模糊，如图（17-d）所示。使用相同的方法，将创建的正圆重新创建为散点画笔，在"散点画笔选项"对话框中设置画笔选项的各项参数，完成后创建路径并应用画笔描边，效果如图（17-e）所示。



"散点画笔选项"对话框



创建散点画笔



图（17-a）重新应用散点画笔描边路径


图（18-a）创建符号


图（18-b）变换符号的大小位置

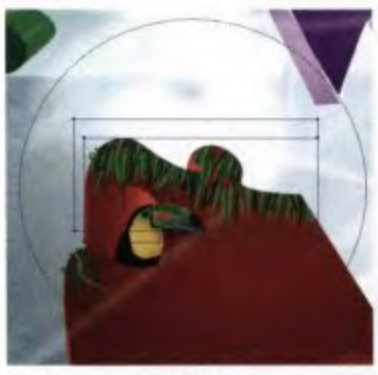

图（18-c）继续创建符号


图（18-d）添加符号的效果


图（18-e）创建符号


图（18-f）创建路径


图（18-g）建立不透明蒙版


图（18-h）填充符号 1


图（18-i）填充符号 2

18 添加草和树叶

执行“窗口 > 符号库 > 自然界”命令，在弹出的“自然界”面板中选择“草地 3”，然后选择符号喷枪工具，在画板空白处单击创建符号，如图（18-a）所示。完成后选择选择工具，将草调整到玫瑰红拼图的右侧边缘，如图（18-b）所示。最后使用符号喷枪工具继续绘制草，效果如图（18-c）和图（18-d）所示。继续选择符号为“草地 4”并在红色拼图上绘制草地，效果如图（18-e）所示。完成后沿拼图正面轮廓创建路径并建立为草地的不透明蒙版，如图（18-f）和图（18-g）所示。

选择符号着色器工具，设置填色为绿色（R0、G132、B31），然后单击对草地填色，如图（18-h）和图（18-i）所示。完成后选择“冬叶”符号并绘制，然后选择符号缩放器工具，缩放各个冬叶的大小，如图（18-j）所示。创建一个画板大小的矩形并设置渐变填色为蓝色（R0、G0、B46）和蓝色（R18、G28、B113），在“透明度”面板中设置混合模式为“柔光”，设置“不透明度”为 26%，再将其调整到背景上，最后添加一些小元素并调整拼图的色调和模糊效果，如图（18-k）所示。至此，本实例制作完成。



选择符号为“草地 3”



选择符号为“冬叶”


图（18-j）创建树叶符号


图（18-k）调整背景色调并添加元素









Works 04
Illustrator works



春天的幻想

本实例主要通过钢笔工具在人物周围绘制装饰线条，并利用“渐变”和“透明度”面板制作出光影效果，衬托出整个画面的春天气息。

文件位置

最终效果：Chapter 1\works04\Complete\春天的幻想.ai
原始素材：Chapter 1\works04\Media\01.jpg、02.psd、03.ai



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文档

执行“文件 > 新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中设置“名称”为“春天的幻想”，然后设置文件“大小”为 A4，设置“取向”为横向，设置“颜色模式”为“RGB”，如图（1-a）所示。完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



图（2-a）置入的文件

02 置入背景文件

执行“文件 > 置入”命令，置入本书配套光盘中 Chapter 1\works04\Media\01.jpg 文件，如图（2-a）所示。选择置入的文件，在其选项栏中单击“嵌入”按钮，如图（2-b）所示，将链接文件嵌入为图像。

双击镜像工具，在弹出的“镜像”对话框中选择“垂直”单选按钮，然后单击“确定”按钮，如图（2-c）所示，图像镜像后的效果如图（2-d）所示。



图（2-b）“嵌入”文件

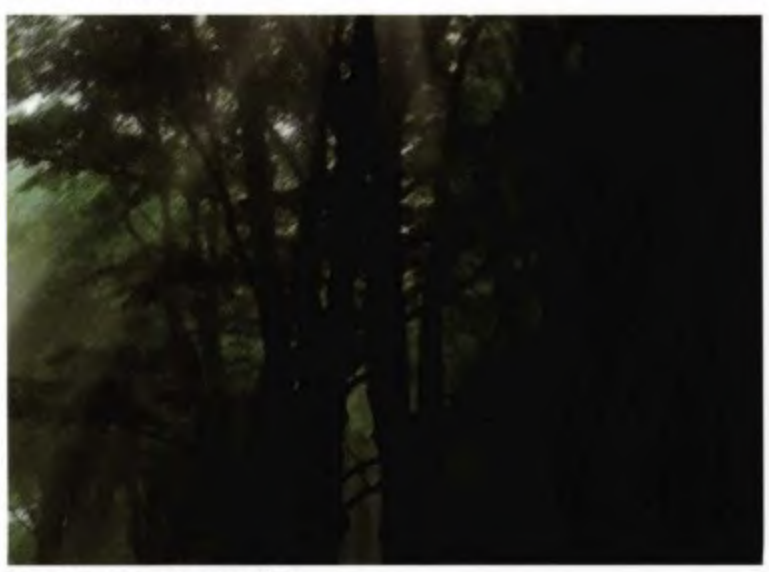


图（2-d）镜像效果



图（2-c）“镜像”对话框

选择图像，执行“滤镜 > 画笔描边 > 成角的线条”命令，在弹出的“成角的线条”对话框中设置参数，然后单击“确定”按钮，如图（2-e）所示，图像添加的成角的线条滤镜效果如图（2-f）所示。



图（2-f）添加滤镜后的效果



图（2-e）“成角的线条”设置


图（3-a）绘制正圆


图（3-b）渐变效果


图（3-c）设置不透明度后的效果


图（3-d）复制圆形


图（3-e）渐变效果


图（3-f）复制圆形


图（3-g）更改“不透明度”效果


图（3-h）制作不同颜色的光晕

03 为背景制作光晕效果

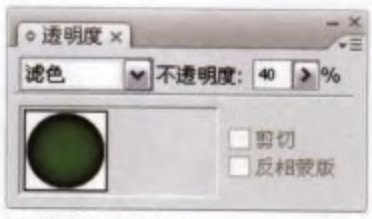
选择椭圆工具，按住 Shift 键的同时在背景图像上单击并拖动绘制一个正圆，如图（3-a）所示。

在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“径向”，分别设置色标为绿色（R48、G160、B72）和黑色，设置“位置”为 87%，渐变填充圆形后的效果如图（3-b）所示。

在“透明度”面板中设置混合模式为“滤色”，设置“不透明度”为 40%。设置后的效果如图（3-c）所示。



设置渐变参数



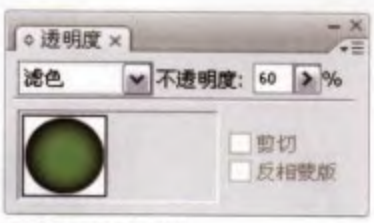
设置“不透明度”

使用选择工具选择圆形，再按住 Alt 键单击并拖动进行复制，复制圆形后进行缩小变换，并移动到下方，然后复制得到一个副本并缩小，效果如图（3-d）所示。

使用椭圆工具再绘制一个正圆，设置渐变色标为绿色（R135、G197、B64）和黑色，接着在“透明度”面板中设置混合模式为“滤色”，设置“不透明度”为 60%，得到的圆形效果如图（3-e）所示。



设置渐变参数



设置不“透明度”

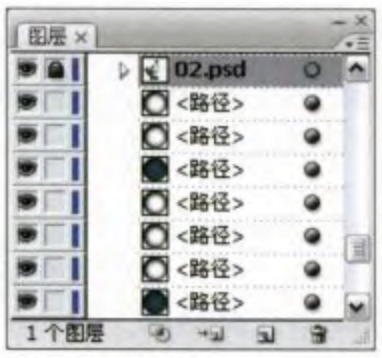
对刚才设置的圆形进行向下复制，与之重叠在一起，如图（3-f）所示。复制一个圆形，进行缩小，再在“透明度”面板中更改“不透明度”为 100%，效果如图（3-g）所示。

使用前面介绍的方法继续绘制圆形，根据画面颜色设置不同的“渐变”和“透明度”，通过复制可使这些光晕重叠，完成后的效果如图（3-h）所示。

Tip/Point

如果要应用不透明度，可以使用选择工具选择对象或组合，也可以单击“图层”面板上的目标指示器选取对象或组合，然后在“透明度”面板中调整“不透明度”的参数值即可。当“不透明度”为100%时，对象或组合完全不透明；当“不透明度”为0%时，图层完全不可见。


图（4-a）置入人物图像



图（4-b）锁定图层


图（4-c）绘制椭圆


图（4-d）叠加混合效果


图（4-e）黑色光影效果


图（4-f）编组圆形

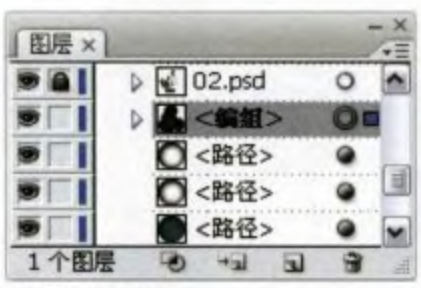
04 置入人物图像

执行“文件 > 置入”命令，置入本书配套光盘中 Chapter 1\works04\Media\02.psd 文件，选择人物图像，再放大并移动到图像，然后在选项栏中单击“嵌入”按钮，将链接文件嵌入为图像，效果如图（4-a）所示。

在“图层”面板中选择 02.psd 图层，在该图层前单击“切换锁定”按钮，出现锁图标，将该图层锁定，以免影响后面的操作，如图（4-b）所示。

使用椭圆工具在人物裙子下方绘制一个椭圆，设置“填充”黑色，“描边”为无，效果如图（4-c）所示。在“透明度”面板中设置混合模式为“叠加”，混合效果如图（4-d）所示。使用选择工具对刚才绘制的圆形进行多次复制，并移动到不同的位置，且相邻的圆形部分重叠在一起，组合成交错的黑色光影效果，如图（4-e）所示。

将复制的这些圆形全部选中，再进行编组，如图（4-f）所示。在“图层”面板中将刚才编组的圆形所在的图层下移到 02.psd 图层下方。



调整图层顺序



设置混合模式


图（5-a）打开的文件


图（5-b）粘贴图形效果


图（5-c）调整图层顺序


图（5-d）更改填色

05 添加花藤效果

执行“文件 > 打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中 Chapter 1\works04\Media\03.ai 文件，再单击“打开”按钮，打开的文件如图（5-a）所示。

使用选择工具选择打开的图形，按快捷键 Ctrl+C 进行复制，再切换到“春天的幻想”文件中，按快捷键 Ctrl+V 粘贴图形，并进行移动、缩小变换，完成后的效果如图（5-b）所示。在“图层”面板中将花藤图形所在的图层下移到人物图像所在图层的下方，效果如图（5-c）所示。

按住 Alt 键拖动花藤图形进行复制，并移动到下方，再更改“填色”为深紫色（R45、G17、B37），效果如图（5-d）所示。



图（5-e）复制图形并更改填色

再复制得到两条花藤路径，调整到其位置，其中将复制到人物图像左侧的路径进行垂直镜像，然后分别更改“填色”为紫红色（R200、G35、B122），绿色（R159、G199、B119），效果如图（5-e）所示。

Tip/Point

双击工具箱中的镜像工具，即会弹出“镜像”对话框，该对话框中的“轴”选项组用于设置镜像对象以哪个轴对称进行镜像。选择“水平”单选按钮，以水平方向为轴进行镜像；选择“垂直”单选按钮，以垂直方向为轴进行镜像；选择“角度”单选按钮后，在右侧的文本框中可以输入0~360度之间的任意角度进行镜像。



图（6-a）绘制路径



图（6-b）绘制黑色路径



图（6-c）绘制白色路径



图（6-d）向下调整图层



图（6-e）复制图形

06 绘制图形

设置“填色”为玫瑰红（R199、G35、B122），“描边”为无，使用钢笔工具在裙子右下方绘制闭合路径，效果如图（6-a）所示。更改“填色”为黑色，用钢笔工具再绘制路径，路径形状如图（6-b）所示。更改“填色”为无，“描边”为白色，在刚才绘制的玫瑰红色路径上绘制一条白色路径，如图（6-c）所示。

同时选择绘制的这三条路径并编组路径，然后按快捷键 Ctrl+[向下调整图层顺序，下调到人物图像下方，如图（6-d）所示。



设置颜色



设置颜色

选择选择工具，按住 Alt 键的同时对编组的路径进行拖动复制，并调整大小、旋转角度，再移动其位置，效果如图（6-e）所示。



THINK IT OVER!

认识“图层”面板中的按钮

为了更好地利用“图层”面板，需要先熟悉面板中的按钮的功能，“图层”面板中的按钮主要有以下几种。

- “切换可视性”按钮：显示或隐藏该图层中的内容。
- “切换锁定”按钮：用于锁定或解锁图层，锁定后该图层上内容不可编辑，解锁后才能进行编辑。
- “创建新子图层”按钮：单击即在选择的图层下方新建子图层，一个图层下可以同时创建多个子图层。
- “创建新图层”按钮：单击即创建一个新的图层。
- “删除所选图层”按钮：选择一个图层或子图层后，单击此按钮，即将选择的图层删除。
- “建立 / 释放剪切蒙版”按钮：用于建立剪切蒙版，可基于所选图层形状确定剪切的范围，再次建立后单击此按钮，即可释放剪切蒙版图形回到最初的状态。


图（7-a）绘制路径并填充颜色


图（7-b）向下调整图层


图（7-c）绘制椭圆并填色


图（7-d）混合效果


图（7-e）向下调整图层

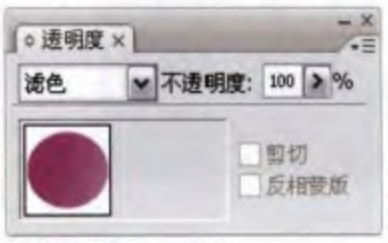

图（7-f）绘制椭圆填充渐变


图（7-i）添加圆形光晕

07 绘制圆形元素

使用钢笔工具在裙子下方绘制路径，设置“填色”为紫色（R186、G74、B155），路径形状如图（7-a）所示。按快捷键 Ctrl+[，向下调整图层顺序，效果如图（7-b）所示。

用椭圆工具在人物右侧肩膀处绘制一个椭圆，在“渐变”面板中设置渐变色标分别为玫瑰红（R226、G40、B144），粉色（R222、G152、B195），效果如图（7-c）所示。在“透明度”面板中设置混合模式为“滤色”，效果如图（7-d）所示。将椭圆向下调整到人物图像下方，效果如图（7-e）所示。



透明度设置



渐变设置

在“渐变”面板中设置渐变色标为红色（R237、G53、B148）和黑色，再用椭圆工具绘制一个椭圆，填充刚才设置的渐变颜色，效果如图（7-f）所示。在“透明度”面板中设置混合模式为“叠加”，效果如图（7-g）所示。切换到选择工具，对刚才设置的椭圆进行复制并放大，再移动到左下方，效果如图（7-h）所示。

用选择工具选择绿色的圆形光晕，进行多次复制，将副本放置在人物的周围并调整大小，添加效果如图（7-i）所示。


图（7-g）混合效果

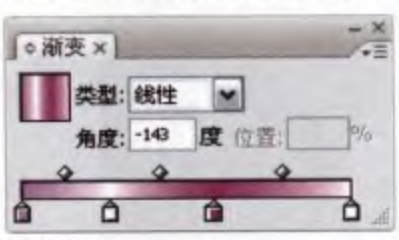

图（7-h）复制并调整椭圆


图（8-a）绘制路径


图（8-b）渐变效果

08 绘制弯曲图形

绘制弯曲的闭合路径，如图（8-a）所示。设置渐变色标为粉色（R222、G152、B195），白色，玫瑰红（R226、G40、B144），白色，再对路径进行渐变填充，效果如图（8-b）所示。



渐变参数


图（8-c）下移图层


图（8-d）绘制路径


图（8-e）复制路径更改渐变


图（8-f）绘制路径


图（8-g）复制路径更改渐变


图（8-i）绘制路径


图（8-h）绘制缠绕路径


图（8-j）复制路径并更改渐变


图（8-k）下移图层


图（8-l）绘制路径

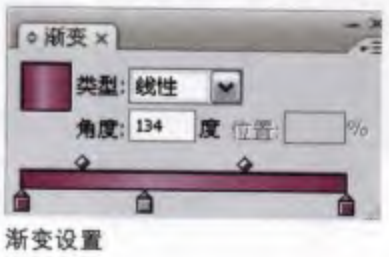

图（8-m）下移图层

将路径调整到人物图像下方，效果如图（8-c）所示。在“渐变”面板中依次更改渐变色标分别为绿色（R22、G165、B74），绿色（R174、G217、B174），绿色（R59、G170、B82）。用钢笔工具在人物左手臂上沿手腕绘制弯曲的路径，并缠绕在手臂上，形状如图（8-d）所示。

用选择工具选择路径，再复制路径，更改渐变色标粉色（R226、G40、B144），粉色（R235、G189、B217），粉色（R225、G64、B151，）“角度”为 134 度。路径效果如图（8-e）所示。



渐变设置



渐变设置

用钢笔工具再绘制缠绕手臂的路径并填充与前面相同的绿色渐变，效果如图（8-f）所示。复制路径并更改为红色的渐变，效果如图（8-g）所示。用同样的方法在手臂上方再绘制缠绕路径并填充渐变效果，如图（8-h）所示。

用钢笔工具在手的下方绘制路径并填充与前面相同的绿色渐变，效果如图（8-i）所示。复制路径，再更改为红色的渐变效果，如图（8-j）所示。同时选择这两条路径，按快捷键 Ctrl+G，编组路径，然后向下调整图层，效果如图（8-k）所示。

在手臂上方绘制路径并填充渐变，完成后的效果如图（8-l）所示。复制路径，再更改为红色渐变。选择这两条路径并进行编组，再向下调整图层，效果如图（8-m）所示。



THINK IT OVER!

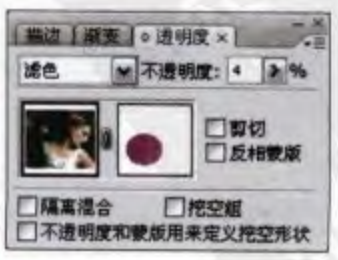
认识“滤色”模式

“滤色”模式经常应用在快速调亮图像的明度。它将混合色的互补色与基色进行正片叠底。结果色总是较亮的颜色。用黑色过滤时颜色保持不变。用白色过滤将产生白色。


基色


混合色


结果色

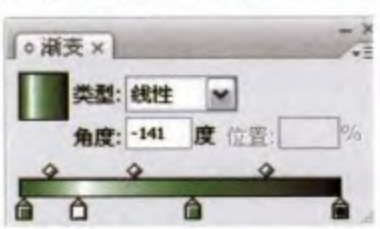



图（9-a）绘制路径 1

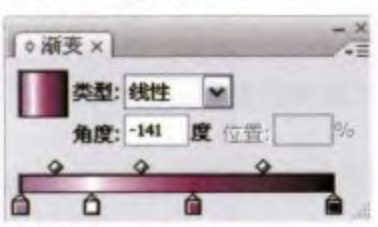

图（9-b）绘制路径 2


图（9-c）渐变填充效果


图（9-e）羽化效果



渐变设置



渐变设置

09 制作头部装饰

用钢笔工具在人物头发上的黑色区域绘制路径，再在“渐变”面板中设置渐变色标依次为绿色（R22、G165、B74），白色，绿色（R59、G170、B82）和黑色（R35、G31、B32），“角度”为 -141 度。

路径填充效果如图 (9-a) 所示。在工具箱中更改“填色”为“无”，用钢笔工具在黑色区域上再绘制两条路径，效果如图（9-b）所示。在“渐变”面板中设置渐变色标从左至右依次为粉色（R222、G152、B195），白色，玫瑰红（R226、G40、B144）和黑色（R35、G31、B32），“角度”为 141 度。路径填充渐变效果如图（9-c）所示。

同时选择这 3 条路径，再执行“效果 > 风格化 > 羽化”命令，并在弹出的“羽化”对话框中设置“羽化半径”为 1.5mm，如图（9-d）所示。单击“确定”按钮后，路径应用了羽化效果，如图（9-e）所示。



图（9-d）“羽化”设置


图（10-a）绘制绿色路径


图（10-b）复制路径并更改颜色


图（10-c）复制组图形并变换

10 继续为头发添加装饰元素

用钢笔工具绘制路径，其中“填色”为绿色（R58、G170、B81），路径形状如图（10-a）所示。复制绿色路径并更改“填色”为粉色（R214、G78、B156），效果如图（10-b）所示。

同时选择这两个路径并编组路径，然后复制这组路径并进行缩小变换，效果如图（10-c）所示。同时选择这组路径，多次按快捷键 Ctrl+[，向下调整至人物的下方，效果如图（10-d）所示。


图（10-d）下移图层

Tip/Point

要实现对象的复制和缩放，可以单击工具箱中的比例缩放工具，在弹出的“比例缩放”对话框设置等比或不对比的缩放比例，可按照指定的百分比复制出对象。注意勾选“比例缩放描边和效果”复选框，使对象的描边和效果同时缩放。


图（11-a）打开的图形


图（11-b）移动图形

11 添加花瓣纹理


图（11-c）下移图层

打开本书配套光盘中 Chapter 1\works04\Media\02.psd 文件，如图（11-a）所示，复制图形并放置在人物上，如图（11-b）所示。将图形向下移动到人物的下方，效果如图（11-c）所示。


图（12-a）绘制路径


图（12-b）下移图层

12 制作弯曲藤条图形

在上一步制作的图形下方用钢笔工具绘制一条螺旋状路径，设置“填色”为黑色（R35、G31、B32），路径效果如图（12-a）所示。接着将路径下移到人物图像下方，效果如图（12-b）所示。

用钢笔工具在人物右边绘制一条螺旋状路径，设置“填色”为绿色（R17、G114、B59），效果如图（12-c）所示，然后将路径下移到人物图层下方，效果如图（12-d）所示。

在刚才绘制的绿色路径与手臂交汇处绘制树叶形状的路径，更改“填色”为绿色（R39、G177、B77），效果如图（12-e）所示。复制路径，再向后移动并缩小，效果如图（12-f）所示。

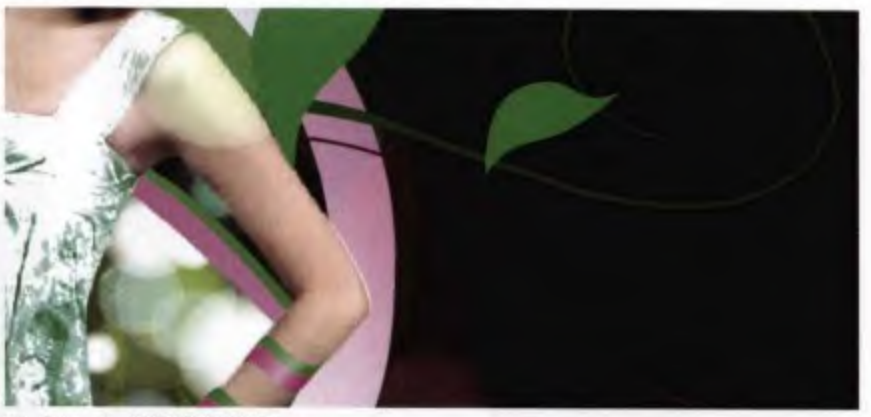
设置“填色”为紫色（R98、G30、B90），再用钢笔工具绘制一条紫色路径，效果如图（12-g）所示。


图（12-c）绘制路径


图（12-d）下移图层


图（12-e）绘制路径


图（12-f）复制路径


图（12-g）绘制紫色路径

13 绘制花朵图形


图（13-a）绘制花朵图形


图（13-b）复制图形 1


图（13-c）复制图形 2

在工具箱中更改“填色”为紫色（R171、G33、B124），再用钢笔工具绘制花朵形状的路径，如图（13-a）所示。选择花朵路径并进行复制，再移动其位置，可根据需要更改颜色，如图（13-b）和图（13-c）所示。


图（14-a）路径形状


图（14-b）复制路径



图（14-c）“镜像”对话框


图（14-d）复制镜像后的路径


图（14-e）复制编组的路径

14 添加小元素

用钢笔工具在人物左手肘处绘制水滴形状的路径，在工具箱中设置“填色”为紫色（R211、G19、B136），效果如图（14-a）所示。用选择工具选择路径复制得到多个路径，再调整大小，效果如图（14-b）所示。

选择其中一个路径，再双击镜像工具，在弹出的“镜像”对话框中选择“垂直”单选按钮，并单击“确定”按钮，如图（14-c）所示。镜像图像后用选择工具进行复制，再调整复制得到的副本的大小和旋转角度，效果如图（14-d）所示。

用选择工具全选这些路径，按快捷键Ctrl+G进行编组，然后双击镜像工具，在弹出的“镜像”对话框中选择“垂直”单选按钮，并单击“复制”按钮，接着将复制得到的图形移动到人物的另一只手处并缩小，效果如图（14-e）所示。

Tip/Point

按住Shift键的同时直接使用选择工具拖动对象的定界框，可进行水平或垂直翻转。其中以某个锚点为中心拖动对角的锚点，可同时在水平和垂直方向上翻转，即旋转180°；以定界框的某边为轴拖动对边，可实现水平或垂直翻转。

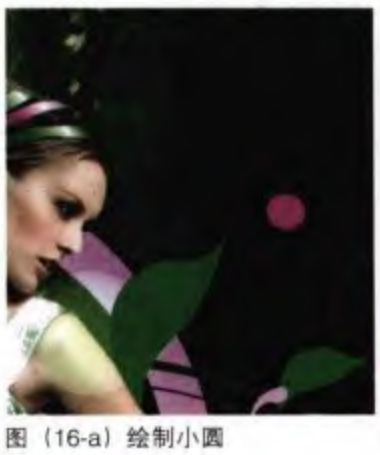

图（15-a）复制图形


图（15-b）继续复制其他颜色

15 添加光晕图形


图（15-c）移动到其他位置

用选择工具选择并复制得到一个白色圆形光晕路径，再将其上移到人物图像上方，并进行多次复制，效果如图（15-a）所示。用同样的方法复制得到一些其他颜色的光晕，再移动光晕的位置，效果如图（15-b）和图（15-c）所示，完成后将这些复制得到的图形编组。


图（16-a）绘制小圆


图（16-b）添加网格

16 添加小元素

使用椭圆工具在没有绘制图形的背景上绘制一个小圆，再设置“填色”为粉色（R230、G84、B158），如图（16-a）所示。使用网格工具在圆形中心单击，添加一个网格，如图（16-b）所示，更改“填色”为粉色（R245、G178、B208），再为中心网格点填充颜色，效果如图（16-c）所示。



图（16-c）填充网格点

使用选择工具选择网格圆形，在其周围进行多次复制，并调整副本的位置和大小，然后全选这些圆形，按快捷键 Ctrl+G 进行编组，效果如图（16-d）所示。

继续复制网格圆形，再移动到人物右手下面的裙摆上，接着进行多次复制并调整副本的位置和大小，然后用前面介绍的方法选择这些复制圆形并进行编组，效果如图（16-e）所示。

用同样的方法制作一个绿色的网格小圆形，然后根据画面效果进行复制，再移动其位置并进行编组，效果如图（16-f）所示。



图（16-f）继续复制图形



图（16-d）复制网格图形



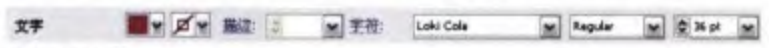
图（16-e）复制网格图形并编组



图（17-a）“字符”面板



图（17-b）输入英文 1



选项栏设置

17 绘制花朵形状路径

选择文字工具，在“字符”面板中设置字体，字体大小为 70 pt，“填色”为白色，“描边”为无，如图（17-a）所示。用文字工具在右下方单击输入英文，效果如图（17-b）所示。在文字工具的选项栏中更改“填色”为红色（R199、G31、B101），“字体大小”为 36 pt，在刚才输入文字的上方输入英文，如图（17-c）所示。在选项栏中更改“填色”为白色，“字体大小”为 12 pt，在下方输入英文，排列效果如图（17-d）所示。

用矩形工具沿整个面板的黑色边框绘制一个相同大小的矩形，然后在“图层”面板中单击“建立 / 释放剪切蒙版”按钮，创建一个剪切蒙版，将画板以外的区域隐藏。至此，本案例制作完成，效果如图（17-e）所示。



图（17-e）完成效果



图（17-c）输入英文 2



图（17-d）输入英文 3





Works 05
Illustrator works



缤纷畅饮

本实例利用各种形状工具进行基本图形的创建，结合使用路径查找器、比例缩放工具等，进一步变形图形，各种元素的巧妙结合使作品呈现精彩纷呈的效果。

文件位置

最终效果：Chapter 1\works05\Complete\缤纷畅饮.ai
原始素材：Chapter 1\works05\Media\40.ai



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

执行“文件>新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中设置“名称”为“缤纷畅饮”，然后如图（1-a）所示继续设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



图（2-b）创建渐变填色的矩形

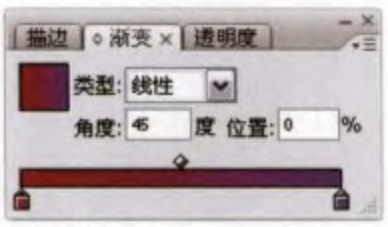
02 创建背景和酒杯

选择矩形工具，在画板中单击后弹出“矩形”对话框，如图（2-a）所示设置和画板大小相同的尺寸，完成后单击“确定”按钮，创建一个矩形。在“渐变”面板中设置渐变色标红色（R224、G1、B26），紫色（R181、G96、B225），完成后单击渐变工具，从左至右沿对角线对矩形进行渐变填色，填色效果如图（2-b）所示。

单击钢笔工具，在画板的中心位置创建一个酒杯形状的路径，如图（2-c）所示，然后在工具箱中双击描边图标，在弹出的“拾色器”对话框中设置颜色为棕色（R89、G63、B50），完成后在选项栏中设置“描边粗细”，效果如图（2-d）所示。



图（2-a）“矩形”对话框



设置渐变色标



“描边粗细”为1 pt



图（2-c）创建路径



图（2-d）描边路径

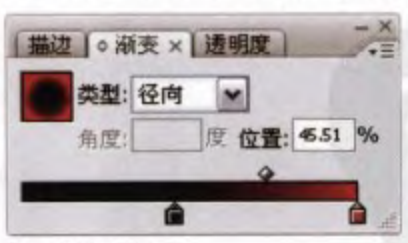
继续使用钢笔工具创建酒杯中的液体部分的路径，并在“渐变”面板中设置色标暗红色（R31、G0、B0），红色（R255、G64、B0），设置“类型”为“径向”，注意路径的描边要设置为“无”，如图（2-e）所示。完成后为酒杯绘制黄色渐变的高光，其中渐变色标为浅褐色（R133、G101、B95），黄色（R243、G251、B176），效果如图（2-f）所示。



图（2-e）创建路径并 渐变填色



图（2-f）创建酒杯高光



设置渐变色标



设置渐变色标

继续使用钢笔工具创建酒杯中的反光部分，再选择吸管工具，在液体图形上单击，吸取对象的渐变填色，然后使用渐变工具对当前路径重新进行不同方向的渐变填色，效果如图（2-g）所示。完成后继续创建一个相同渐变填色的细节图形，效果如图（2-h）所示。



图（2-g）创建反光



图（2-h）创建细节


图（2-i）创建高光和反光细节


图（2-j）创建杯口

使用相同的方法，继续创建酒杯的高光和反光细节，表现出酒杯的玻璃质感，如图（2-i）所示，完成后创建酒杯的杯口，效果如图（2-j）所示。

Tip/Point

通常情况下，当前创建的路径将自动应用上一次创建的路径对象的填色和描边信息。在工具箱中单击填色或描边图标下方的“无”按钮，可设置当前选定的路径的填色或描边为无。


图（3-a）创建酒杯底座

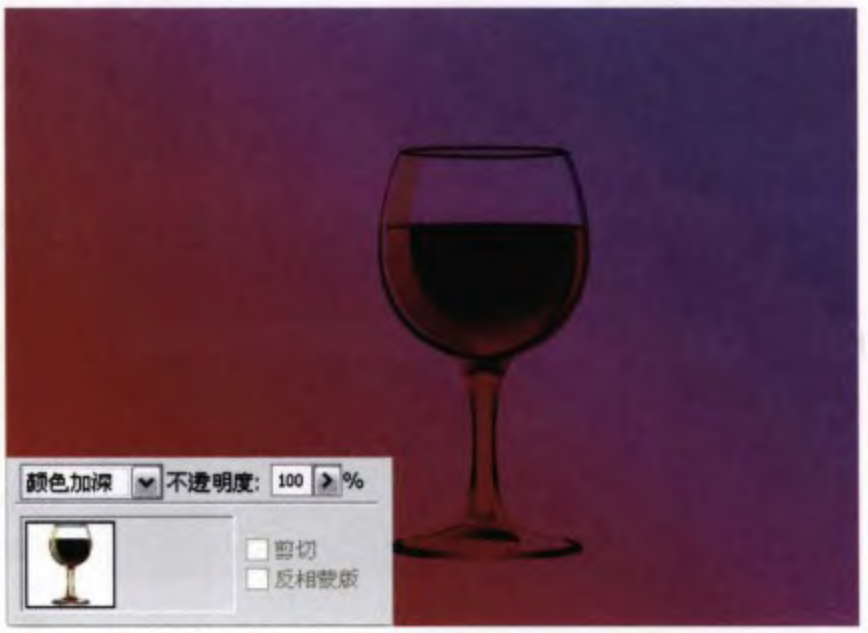

图（3-b）创建底座的细节


图（3-c）创建杯脚


图（3-d）创建细节并编组

03 创建杯脚

使用钢笔工具创建酒杯的底座，效果如图（3-a）所示，然后分别创建杯脚的各部分，同样通过创建高光和反光等细节来表现玻璃的质感，效果如图（3-b）至图（3-d）所示。完成后在“图层”面板中按住Shift键全选组成酒杯的所有路径，按快捷键Ctrl+G编组，最后设置编组的混合模式为“颜色加深”，效果如图（3-e）所示。



图（3-e）设置混合模式


图（4-a）创建路径并填色为白色

Tip/Point

创建卷曲路径时，可以使用平滑工具在不平滑的路径上进行拖动，使路径更加平滑，卷曲的效果更加自然。

04 创建卷曲的花纹

使用钢笔工具在酒杯的左方创建延伸出画板的闭合路径，其中设置“填色”为白色，“描边”为无，效果如图（4-a）所示。完成后创建一个卷曲的白色图形，注意前端创建为叶子状，效果如图（4-b）所示。继续创建一些卷曲状的花纹，效果如图（4-c）所示。


图（4-b）创建卷曲花纹


图（4-c）创建花纹的细节



图（4-d）创建花纹细节并编组



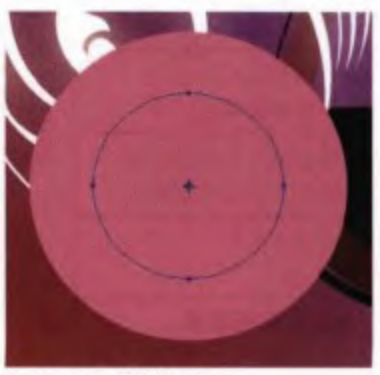
图（4-e）创建右侧的花纹



图（5-a）创建正圆



图（5-b）复制圆



图（5-c）复制多个圆

继续创建花纹的细节，然后将花纹图形编组，如图（4-d）所示。完成后在酒杯的右侧创建一些花纹，和左侧的主体花纹相呼应，效果如图（4-e）所示。

对主体花纹执行“效果 > 风格化 > 外发光”命令，在弹出的“外发光”对话框中设置颜色为黄色（R255、G252、B159），完成后单击“确定”按钮，效果如图（4-f）所示。



“外发光”对话框



图（4-f）外发光效果

05 创建彩虹

选择椭圆工具，按住Shift键的同时创建一个正圆，其中“填色”为粉红色（R247、G119、B166），如图（5-a）所示。

完成后双击比例缩放工具，在弹出的“比例缩放”对话框中设置等比缩放的比例为93%，然后单击“复制”按钮，按照比例复制得到一个同心圆，效果如图（5-b）所示。

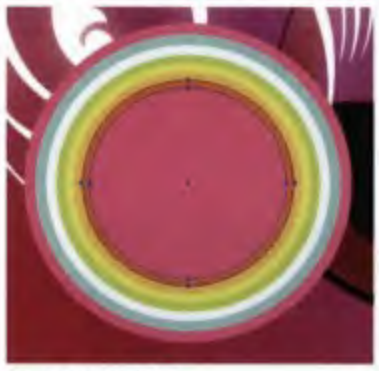
按6次快捷键Ctrl+D，执行上一步操作，按照比例复制得到6个大小不等的同心圆，效果如图（5-c）所示。

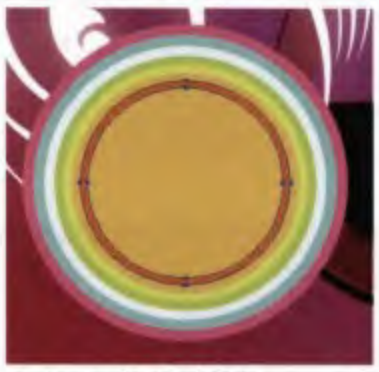


“比例缩放”对话框

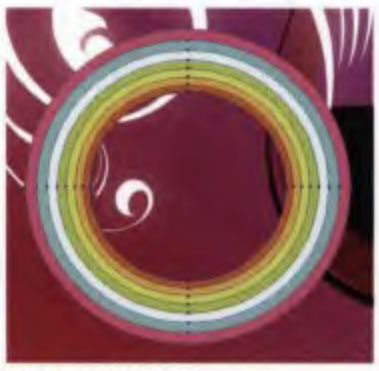

图（5-d）对圆进行填色


图（5-e）对圆分别填色


图（5-f）选择圆


图（5-g）创建复合路径

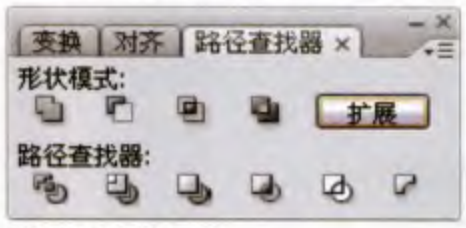

图（5-h）继续创建复合路径


图（5-i）对象编组

选择选择工具，选择倒数第2层的圆，再设置“填色”为蓝色（R126、G242、B242），效果如图（5-d）所示，完成后分别为其他同心圆填色，最内层的圆不填色，如图（5-e）所示。

将最内层的圆所在的图层拖移至“创建新图层”按钮上，复制得到一个圆，然后同时选择复制的圆和红色圆，如图（5-f）所示，然后按住Alt键的同时在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相减”按钮，从红色圆中减去复制的圆后扩展路径，得到圆环状的复合路径，效果如图（5-g）所示。

使用相同的方法，通过复制的圆和各种颜色的圆创建圆环形状的复合路径，如图（5-h）所示。完成后将圆环编组，效果如图（5-i）所示，最后在“图层”面板中将圆环组所在的子图层后移到背景的上面。这些五颜六色的圆环是抽象的彩虹。



“路径查找器”面板



调整图层顺序

Tip/Point

制作彩虹图形时，可以先创建最外层和最内层的圆，再应用“路径查找器”创建圆环，然后使用比例缩放工具复制比例缩小的圆环。该方法不用复制最内层的圆并创建复合路径。

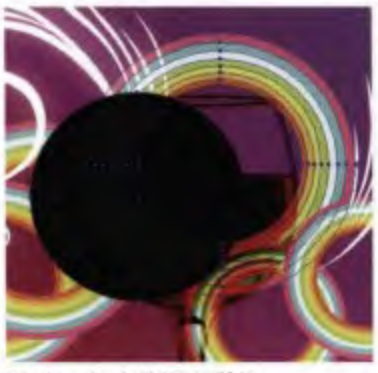

图（6-a）复制彩虹对象

06 复制彩虹并建立蒙版效果

选择选择工具，再在按住Alt键的同时拖动彩虹，复制得到多个彩虹，然后分别调整副本彩虹到酒杯的周围，效果如图（6-a）所示。

创建一个黑色圆，如图（6-b）所示，然后全选该圆和下方的彩虹，如图（6-c）所示，单击“透明度”面板中的扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，将黑色圆建立为彩虹的蒙版，效果如图（6-d）所示。


图（6-b）创建圆


图（6-c）全选圆和彩虹



“透明度”面板的扩展菜单


图（6-d）建立不透明蒙版



图（6-e）模糊蒙版的效果



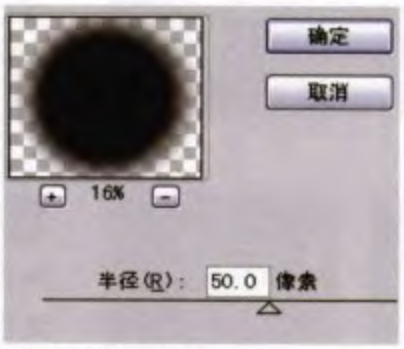
图（6-f）建立不透明蒙版

在“透明度”面板中单击蒙版缩览图，进入蒙版编辑状态后选择黑色的圆，然后执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，再单击对象缩览图退出蒙版编辑状态，效果如图（6-e）所示。

继续复制彩虹并建立不透明蒙版，创建彩虹的渐隐效果，如图（6-f）和图（6-g）所示。完成后选择倾斜工具，对画板左方边缘的圆进行倾斜变形，如图（6-h）和图（6-i）所示。最后为倾斜的彩虹同样建立不透明蒙版，效果如图（6-j）所示。



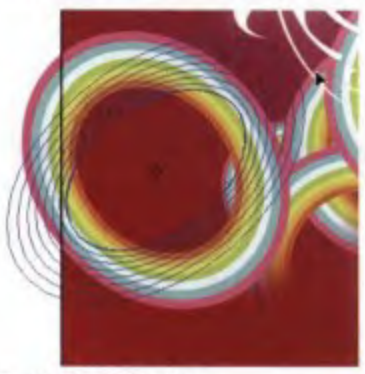
图（6-g）复制对象并建立不透明蒙版



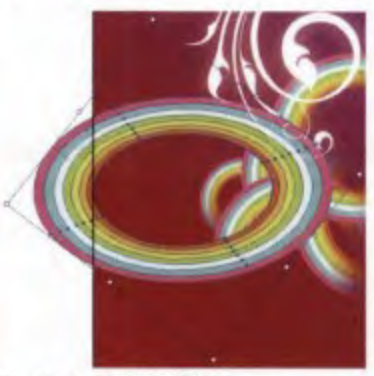
“高斯模糊”对话框



模糊蒙版中的对象



图（6-h）倾斜对象



图（6-i）倾斜的效果



图（6-j）对倾斜对象建立不透明蒙版



图（7-a）创建云朵



图（7-b）镜像复制

07 制作云朵

使用钢笔工具在酒杯的左下方创建一个渐变效果的云朵，其中在“渐变”面板中设置渐变色标为红色（R242、G66、B118）和红色（R204、G24、B0），如图（7-a）所示。完成后双击镜像工具，在弹出的“镜像”对话框中设置各项参数，再单击“复制”按钮，最后对镜像复制的对象重新进行填色，再适当进行缩小，效果如图（7-b）所示。



“镜像”对话框

Tip/Point

在“镜像”等变换工具对应的对话框中都有“选项”，包括“对象”和“图案”复选框。其中前者表示对象的变换，而后者指定对象中的图案是否进行相同的变换。



图（7-c）制作不同的云朵

继续镜像复制云朵并适当缩放复制得到的云朵，完成后对云朵进行线性渐变填色，其中在“渐变”面板中设置渐变色标为青色（R67、G237、B204），蓝色（R154、G119、B229），紫色（R231、G68、B217），最后将其调整到酒杯的周围，注意调整对象的顺序，效果如图（7-c）所示。



设置渐变色标



图（8-a）创建矩形



图（8-b）调整锚点 1



图（8-c）调整锚点 2



图（8-d）复制对象



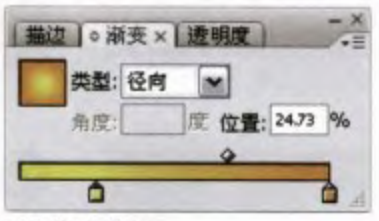
图（8-e）复制旋转的对象

08 创建光芒效果

选择矩形工具，创建如图（8-a）所示的矩形，然后选择直接选择工具，分别选择左、右下角的锚点并向内拖动，创建一个倒梯形，效果如图（8-b）和图（8-c）所示。

将倒梯形填色为任意颜色，然后选择旋转工具，按住Alt键的同时在对象的正下方单击，确定中心点的同时弹出“旋转”对话框，设置“角度”后单击“复制”按钮，效果如图（8-d）所示，完成后按快捷键Ctrl+D复制得到多个旋转的对象，效果如图（8-e）所示，表现抽象的光芒。

使用与前面相同的方法，将创建的光芒编组并填色为渐变黄色，其中在“渐变”面板中设置渐变色标为黄色（R255、G240、B0），黄色（R246、G170、B0），完成后将其后移到渐变背景上，效果如图（8-f）所示。



设置渐变色标



“旋转”对话框



图（8-f）填色并调整对象的顺序

Tip/Point

编辑对象时，单击鼠标右键，会弹出快捷菜单。其中“变换”命令的级联菜单中包括移动、旋转、对称、分别变换，以及再次变换等命令。其中执行“分别变换”命令，可以分别进行缩放、移动和旋转的操作。


图（8-g）创建圆


图（8-h）建立不透明蒙版

选择椭圆工具，按住Shift键的同时创建一个白色正圆，效果如图（8-g）所示，完成后将圆建立为光芒对象的不透明蒙版，如图（8-h）所示。对蒙版中的圆进行高斯模糊，其中在“高斯模糊”对话框中设置“半径”为“85像素”，效果如图（8-i）所示。


图（8-i）模糊蒙版的效果

Tip/Point

在“透明度”面板中单击对象和蒙版缩览图之间的“指示不透明蒙版链接到图稿”按钮，取消两者的链接状态，可以分别对对象和蒙版中的对象进行独立的编辑，再次单击该按钮恢复两者的链接。


图（9-a）创建圆


图（9-b）高斯模糊的效果

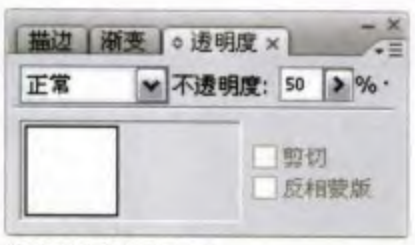
09 创建柔和的光晕效果

继续使用椭圆工具创建如图（9-a）所示的白色圆，然后执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置“半径”值，效果如图（9-b）所示。完成后继续在画板左上方创建一个柔和的光晕，在“透明度”面板中降低“不透明度”，效果如图（9-c）所示。


图（9-c）创建柔和光晕

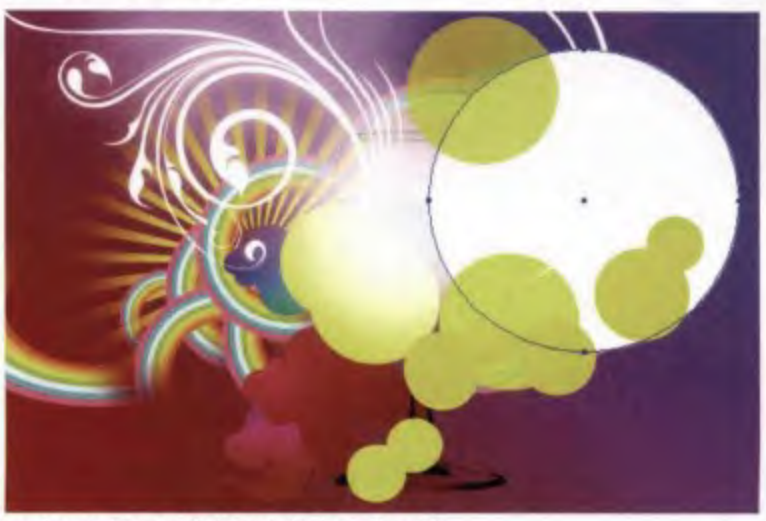


“高斯模糊”对话框



“不透明度”为 50%

继续创建多个圆，再对黄色圆进行编组，如图（9-d）所示，完成后对圆进行高斯模糊，创建为柔和的光晕效果，最后适当降低光晕的“不透明度”，效果如图（9-e）所示。


图（9-d）设置图像的混合模式为“柔光”


图（9-e）高斯模糊的效果



图（10-a）为对象添加外发光



图（10-b）对组添加外发光



图（10-c）添加素材并添加外发光效果



图（10-d）添加花素材



图（10-e）添加蝴蝶素材

10 添加素材

打开本书配套光盘中Chapter 1\works05\Media\40.ai文件，然后使用选择工具将花纹组拖移至“缤纷畅饮”文件中，完成后分别为组中的各个花纹路径添加绿色外发光效果，如图（10-a）所示。

使用选择工具选择整个花纹组，为其添加黄色外发光效果，如图（10-b）所示。完成后分别将40.ai文件中的其他素材对象添加到“缤纷畅饮”文件中，调整到酒杯的周围并添加黄色的外发光效果，如图（10-c）所示。

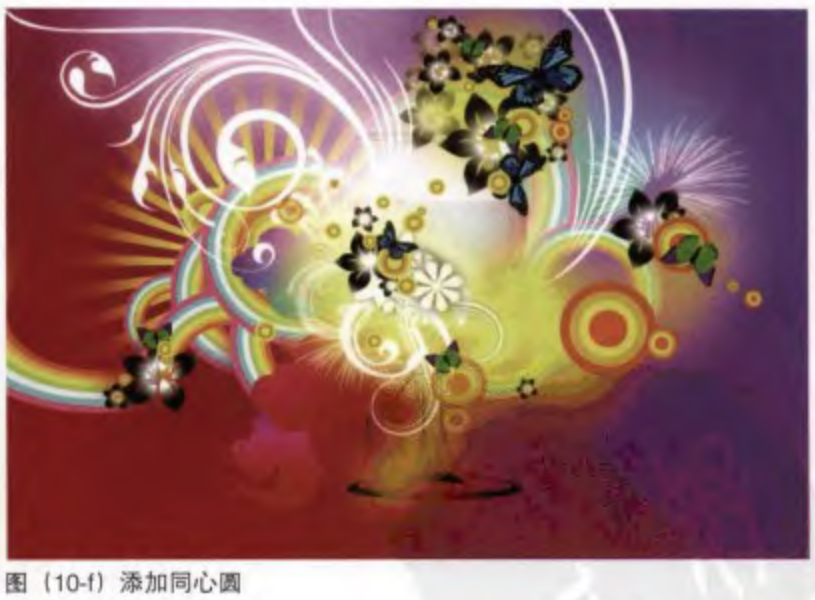


花纹的外发光参数



组的外发光参数

继续将 40.ai 文件中的花朵、蝴蝶素材添加到“缤纷畅饮”文件中，并复制得到多个相同的图形，根据画面的效果进行排列和缩放，注意调整对象之间的堆叠顺序，效果如图（10-d）和图（10-e）所示。完成后绘制不同颜色的同心圆，再调整同心圆的位置，效果如图（10-f）所示。



图（10-f）添加同心圆

Tip/Point

在“比例缩放”对话框中勾选“比例缩放描边和效果”复选框，可以确保缩放时描边和效果同时缩放，反之缩放时描边和效果保持不变。



图（11-a）创建文字



图（11-b）创建复合路径



图（11-c）填色并描边

11 添加图形和文字元素

选择文字工具T，在酒杯的右方输入文字，效果如图（11-a）所示。对文字WE执行“文字>创建轮廓”命令，将文字创建为路径，然后置入40.ai文件中的白色花纹并同时选择，完成后在“路径查找器”面板中分别单击“与形状区域相加”按钮和“扩展”按钮，创建复合路径，如图（11-b）所示。

分别对复合路径渐变填色和描边，效果如图（11-c）所示。完成后使用相同的方法创建其他文字的复合路径，并添加外发光效果，如图（11-d）所示。

使用相同的方法，为云朵等图形添加外发光效果，可以增加图形之间的层次感，其中在“外发光”对话框中设置“模式”为“正片叠底”，使其产生阴影效果，如图（11-e）所示。最后为作品继续添加光晕和文字等元素，进一步增强酒杯的质感，注意调整对象之间的顺序，效果如图（11-f）所示。至此，本实例制作完成。



设置渐变色标



对齐描边：使描边外侧对齐



图（11-d）创建复合路径并添加外发光效果



图（11-e）添加外发光效果



图（11-f）添加文字和图形元素



Works 06

Illustrator works



动物园

本实例主要是利用网格工具和渐变工具制作缤纷的色彩，通过对文字的处理，突出动物园广告宣传的主题。

文件位置

最终效果：Chapter 1\works06\Complete\动物园.ai
原始素材：Chapter 1\works06\Media\01.ai、02.ai、03.ai、04.ai



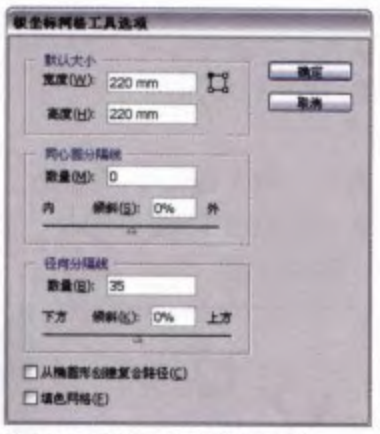
图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

执行“文件 > 新建”命令，打开“新建文档”对话框，在对话框中设置“名称”为“动物园”，设置“宽度”为220mm，设置“高度”为280mm，设置“取向”为竖向，设置“颜色模式”为RGB，如图（1-a）所示，再单击“确定”按钮，新建一个空白文件。



图（2-a）绘制矩形填充渐变



“极坐标网格工具选项”设置

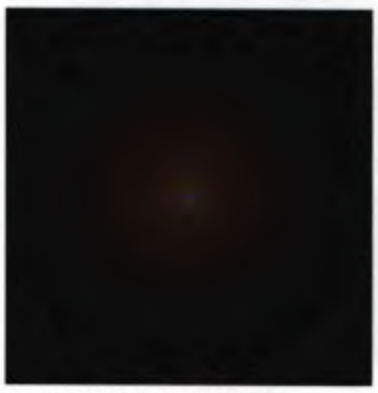
02 制作背景

选择矩形工具，在工作区中沿黑色边框线拖动绘制一个相同大小的矩形，在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“径向”，设置渐变色标分别为金色（R128、G102、B40），金色（R80、G60、B21）和黑色（R18、G18、B11），矩形的渐变效果如图（2-a）所示。



设置渐变色标

双击极坐标网格工具，在弹出的“极坐标网格工具选项”对话框中设置“宽度”和“高度”都为220mm，“同心圆分隔线”数量为0，径向分隔线”为35，然后单击“确定”按钮。建立的极坐标网格效果如图（2-b）所示。

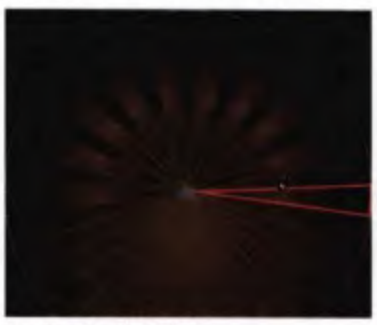


图（2-b）极坐标网格效果



图（2-c）描边效果

设置网格“描边”为黄色（R218、G185、B43），效果如图（2-c）所示，接着按快捷键Ctrl+C和Ctrl+F复制极坐标网格并粘贴在前，然后在“图层”面板中单击复制图形的“切换可视性”按钮，隐藏图形。



图（2-d）实时上色



图（2-e）取消“描边”效果

选择极坐标图形，再使用实时上色工具，更改颜色与背景相同的渐变。将工具放在图形的网格上，即出现红色区域，单击即在选择的网格内填充渐变并每隔一格单击一次，如图（2-d）所示，实时上色后将“描边”更改为无，效果如图（2-e）所示。

在“图层”面板中刚才隐藏的子图层前单击“切换可视性”按钮，显示复制的极坐标图形，使用直接选择工具单击圆形路径，再按Delete键删除圆形路径，效果如图（2-f）所示，继续使用直接选择工具选择下方的直线路径并删除，删除路径后的效果如图（2-g）所示。



图（2-f）删除圆形路径



图（2-g）删除路径后的效果


图（2-h）绘制路径并填色


图（2-i）剪切蒙版效果

选择两个极坐标图形，按快捷键 Ctrl+G编组图形，然后使用矩形工具绘制矩形路径，将刚才绘制的路径遮住，再填充白色到黑色的径向渐变，效果如图（2-h）所示。在“图层”面板中选择刚才绘制的矩形和极坐标图形并单击面板下方的“创建剪切蒙版”按钮，创建剪切蒙版，效果如图（2-i）所示。

执行“文件>打开”命令，打开本书配套光盘文件中Chapter 1\works06\Media\01.ai文件，如图（2-j）所示。使用选择工具选择打开的图形拖动到“动物园”文件中，放置到画板的中心，效果如图（2-k）所示。


图（2-j）打开的文件


图（2-k）拖动图形

再次打开本书配套光盘文件中Chapter 1\works06\Media\02.ai文件，如图（2-l）所示，将打开的文件拖动到“动物园”文件中，调整大小并旋转方向，再按快捷键Ctrl+[将图形下移一层，效果如图（2-m）所示。

复制得到一个树干图形，再拖动至右上方。使用直接选择工具，单击选择橙色区域，更改“填色”为蓝色（R34、G95、B244），效果如图（2-n）所示。


图（2-n）复制图形并更改颜色


图（2-l）打开的文件


图（2-m）调整图形

03 绘制弯曲路径

使用钢笔工具在画板下方绘制S形状的闭合路径，其中设置“填色”为橙色（R228、G98、B34），效果如图（3-a）所示。

使用网格工具在刚才绘制的路径上方单击，创建网格线，效果如图（3-b）所示。


图（3-a）绘制弯曲路径


图（3-b）添加网格线

Tip/Point

使用钢笔工具绘制路径后，可以使用平滑工具在路径上绘制，以平滑该路径。创建网格后，无法使用平滑工具进行平滑处理。此时需要使用直接选择工具或转换锚点工具编辑锚点以平滑路径。


图（3-c）更改网格线颜色


图（3-d）绘制黄色路径

设置“填色”为黄色（R250、G169、B25），为创建的渐变网格线填充颜色，效果如图（3-c）所示。

使用钢笔工具在刚才制作的路径边缘绘制形状相同的路径，设置“填色”为黄色（R241、G164、B39），然后使用网格工具在路径上方单击创建渐变网格线，并更改“填色”为黄色（R245、G228、B57），路径效果如图（3-d）所示。


图（3-e）绘制紫色路径


图（3-f）向下调整图层顺序

接着用钢笔工具绘制一条路径，更改“填充”为紫色（R35、G20、B45），再用网格工具在路径上方单击创建渐变网格线，更改“填色”为紫色（R139、G117、B136），路径效果如图（3-e）所示。

使用选择工具同时选择刚才绘制的3个路径，按快捷键Ctrl+G编组路径，然后按快捷键Ctrl+[将编组路径所在的图层下移，调整图层顺序后的效果如图（3-f）所示。


图（4-a）绘制路径


图（4-b）复制路径并更改颜色

04 制作背景

使用钢笔工具绘制路径，其中设置“填色”为深蓝色（R41、G90、B168），路径形状如图（4-a）所示。

使用选择工具复制刚才绘制的路径，向上轻微移动复制得到的路径，更改“填色”为（R64、G148、B208），效果如图（4-b）所示。按快捷键Ctrl+[将刚才复制的路径向下移动一个图层，效果如图（4-c）所示。


图（4-c）向下调整图层顺序


图（4-d）复制路径更改颜色

用相同的方法，再复制得到两个路径，并更改“填色”分别为青色（R95、G202、B244），青色（R57、G175、B228），再移动位置并向下调整图层顺序，效果如图（4-d）所示。

使用钢笔工具在刚才的路径上继续绘制形状相同的路径，然后进行复制，同时依次填充蓝色（R64、G148、B208），青色（R120、G208、B240），青色（R71、G183、B228），淡蓝色（R193、G231、B243），效果如图（4-e）所示。


图（4-e）绘制路径并复制多条路径



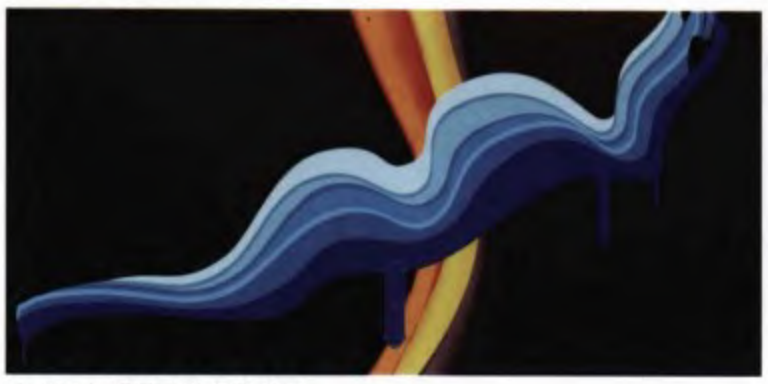
图（4-f）编组路径

使用选择工具同时选择刚才绘制的路径，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“编组”命令，将选择的路径编组，如图（4-f）所示。

按快捷键Ctrl+[，在“图层”面板中将刚才编组的路径所在的图层向下移动，效果如图（4-g）所示。



图（4-g）向下调整图层顺序



图（4-h）绘制多个圆角条形

使用吸管工具在第一条路径上单击吸取颜色，接着用圆角矩形工具在路径下方绘制多个大小不一的圆角矩形，绘制效果如图（4-h）所示。

使用椭圆工具在刚才绘制圆角矩形的位置绘制不同的椭圆，效果如图（4-i）所示。

用选择工具同时选择刚才绘制的圆角矩形和椭圆，再按快捷键 Ctrl+G 将其编组。



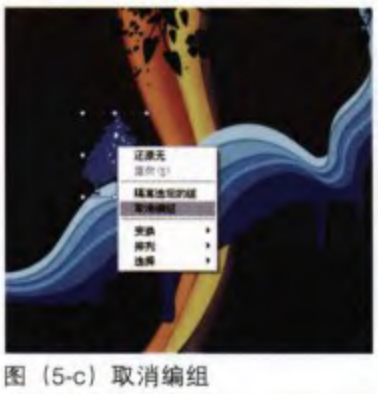
图（4-i）绘制多个椭圆并编组图形



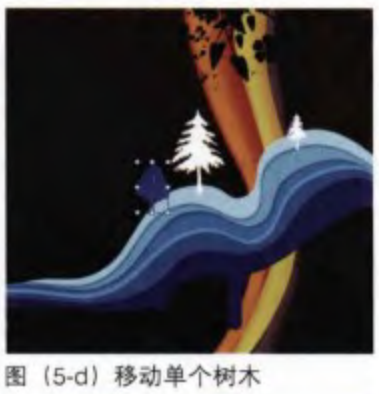
图（5-a）应用符号



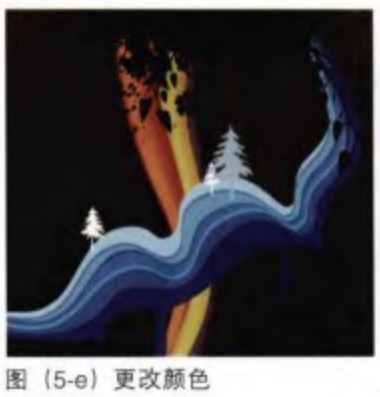
图（5-b）更改颜色



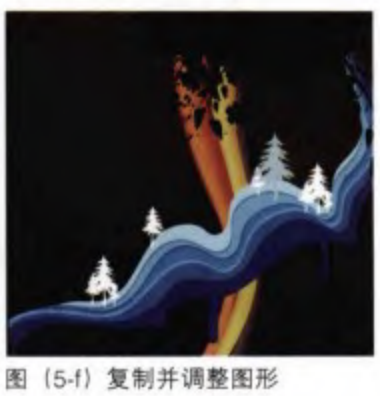
图（5-c）取消编组



图（5-d）移动单个树木



图（5-e）更改颜色



图（5-f）复制并调整图形

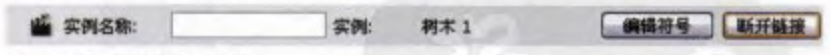
05 绘制树木符号

执行“窗口 > 符号库 > 自然界”命令，弹出“自然界”面板，在面板中单击“树木 1”符号。



选择“树木1”符号

使用符号喷枪工具在刚才绘制的路径上单击，喷射一个树木符号，再切换到选择工具，对符号进行缩小，效果如图（5-a）所示。在选项栏中单击“断开连接”按钮，将符号断开为路径组，更改树木颜色为白色，效果如图（5-b）所示。在断开的符号上单击鼠标右键，在弹出菜单中执行“取消编组”命令，将树木取消编组，如图（5-c）所示。



单击“断开连接”按钮

使用选择工具在刚才绘制的树木上单击，选择单个的树木，再进行移动，如图（5-d）所示。选择其中较大的树木，更改“填色”为淡蓝色（R149、G222、B233），再对树木调整大小，效果如图（5-e）所示。

复制得到多个树木路径，并调整各个副本树木的大小和位置，效果如图（5-f）所示。


图（5-g）应用符号


图（5-h）断开连接移动树木


图（5-i）复制并填色


图（5-j）调整图层顺序

在“自然界”面版中选择“树木 2”符号，再使用符号喷枪工具在图中应用符号，效果如图（5-g）所示。

用前面介绍的方法将符号断开连接，并取消编组，然后进行移动，调整大小，效果如图（5-h）所示。

选择其中的一个树木并进行复制，再移动到上方的位置，放大树木并进行旋转，更改“填色”为黄色（R245、G228、B57），效果如图（5-i）所示。多次按快捷键 Ctrl+[将树木所在的图层向下调整，效果如图（5-j）所示。选择所有的树木图形，按快捷键 Ctrl+G，将其编组。



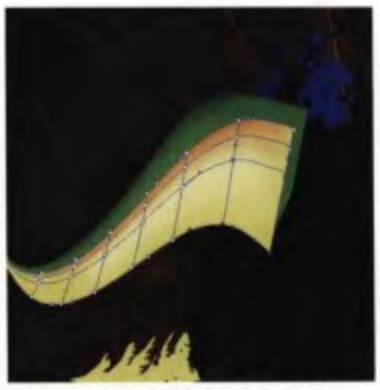
选择“树木2”符号


图（6-a）绘制路径


图（6-b）添加网格


图（6-c）更改网格颜色


图（6-d）绘制路径


图（6-e）添加网格并设置颜色


图（6-f）继续制作渐变网格

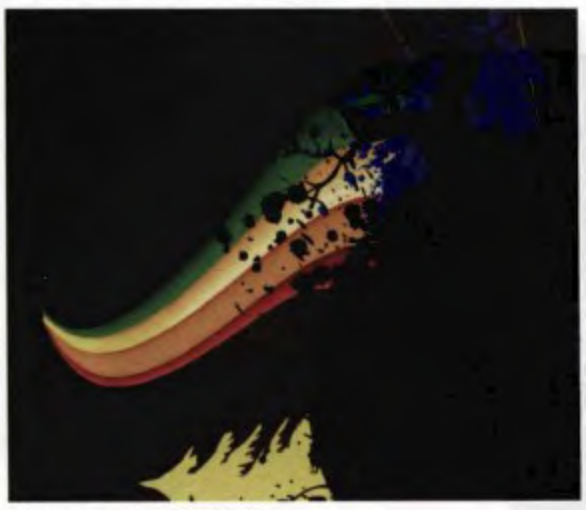
06 制作渐变网格

使用钢笔工具在左上方绘制路径，设置“填色”为绿色（R78、G175、B72），路径形状如图（6-a）所示，用网格工具在路径上单击添加网格，效果如图（6-b）所示。使用直接选择工具，选择较上的网格点，并更改填色，效果如图（6-c）所示。

用钢笔工具在刚才的路径上再绘制形状相同的路径，设置“填色”为黄色（R251、G226、B123），效果如图（6-d）所示，用网格工具在路径上单击添加网格，然后选择上边的网格点，并更改为较深的黄色，效果如图（6-e）所示。

用钢笔工具继续绘制路径，再使用网格工具在路径上添加网格，并更改网格颜色，完成后的效果如图（6-f）所示。

使用选择工具同时选择刚才绘制的网格路径并编组，然后多次按快捷键 Ctrl+[将编组路径向下调整，效果如图（6-g）所示。


图（6-g）调整图层顺序


图（6-h）绘制路径


图（6-i）添加网格线并更改颜色


图（6-j）制作红色渐变网格路径


图（6-k）绘制其他路径


图（6-l）调整图层顺序

用钢笔工具在右上方绘制路径，其中设置“填色”为蓝色（R60、G62、B152），路径形状如图（6-h）所示。

用网格工具在路径上单击添加网格线，接着按住 Shift 键同时用网格工具在路径上方的边缘上单击选择锚点，并更改填色，效果如图（6-i）所示。

用钢笔工具在刚才绘制的路径边上再绘制形状相同的较小的路径，其中设置“填色”为红色（R224、G20、B109）。用网格工具在路径上单击添加网格，再选择上方的网格点，并更改颜色，然后按快捷键 Ctrl+[将路径向下移动一个图层，效果如图（6-j）所示。

用钢笔工具继续绘制路径，并填充不同的颜色，再用网格工具添加网格线制作出渐变效果，效果如图（6-k）所示。

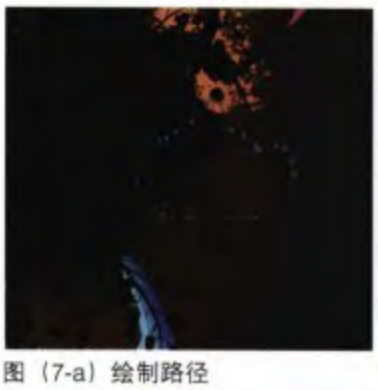
多次按快捷键 Ctrl+[将编组的路径图层向下移动，直至移动到黑色路径下方，效果如图（6-l）所示。

Tip/Point

创建渐变网格的方法如下。

(1) 执行“对象 > 创建渐变网格”命令，在弹出的对话框中可设置需要创建渐变网格的数量。

(2) 使用网格工具在选择的路径上单击，就可将对象转变为渐变网格。选择单个的网格点或网格点的组合，再利用直接选择工具或网格工具将它们在网格内部移动、着色或删除。


图（7-a）绘制路径


图（7-b）渐变效果


图（7-c）调整图层顺序


图（7-d）复制云朵图形

07 制作云朵图形

用钢笔工具在刚才绘制路径的下方绘制云朵形状的路径，效果如图（7-a）所示。在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“线性”，设置渐变色标分别为淡蓝色（R147、G167、B214），白色，浅蓝色（R79、G200、B244），深蓝色（R50、G64、B153），“角度”为 -90 度。



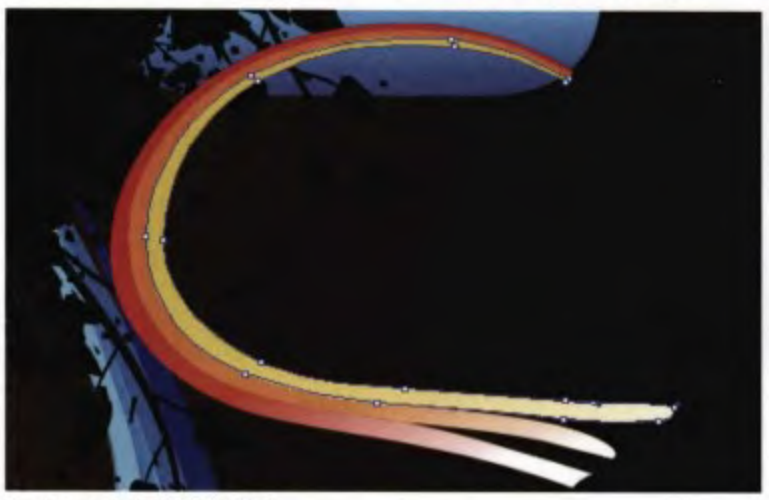
渐变设置

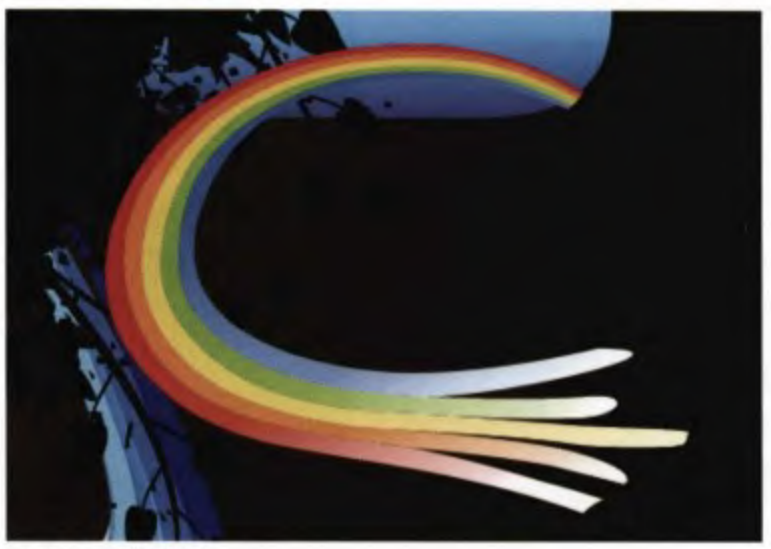
路径的渐变填充效果如图（7-b）所示，按快捷键 Ctrl+[将云朵图形向下移动到黑色图形下方，移动后的效果如图（7-c）所示。

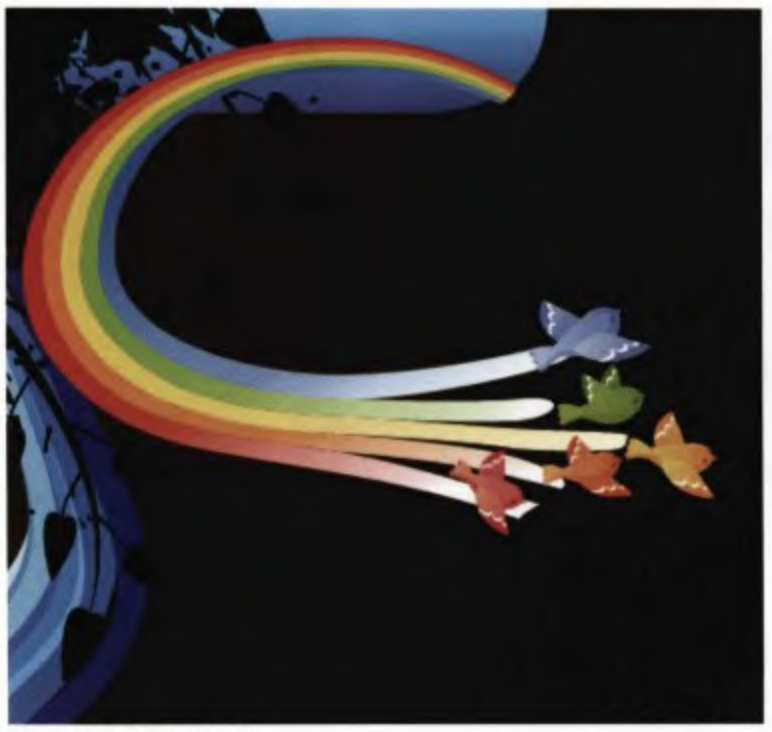
使用选择工具选择刚才绘制的云朵图形，按住 Alt 键的同时拖动进行复制，并移动到另一边，将两个图形排列在一起，效果如图（7-d）所示。


图（8-a）路径形状及渐变效果


图（8-b）绘制路径设置渐变


图（8-c）绘制路径并填色


图（8-d）彩虹效果


图（8-f）添加小鸟图形

08 制作彩虹图形

用钢笔工具在刚才绘制的云朵图形下方绘制弯曲的路径，在“渐变”面板中设置渐变色标为红色（R237、G51、B77），浅红色（R240、G88、B77）和白色，路径的渐变填充效果如图（8-a）所示。



渐变设置

用钢笔工具沿刚才绘制的路径边缘绘制弧度相同的路径，在“渐变”面板中设置渐变色标为橙色（R245、G135、B76），橙色（R248、G162、B74），白色，路径效果如图（8-b）所示。

用钢笔工具再绘制弯曲的路径，在“渐变”面板中设置渐变色标为黄色（R253、G217、B0），黄色（R255、G233、B133），白色，效果如图（8-c）所示。

继续用钢笔工具绘制两个相同弧度的弯曲路径，并分别在“渐变”面板中设置渐变色标为绿色（R151、G201、B66），绿色（R185、G214、B99），白色；蓝色（R60、G146、B207），蓝色（R133、G189、B230），白色。制作的彩虹效果如图（8-d）所示。使用选择工具同时选择刚才绘制的渐变彩虹路径，按快捷键 Ctrl+G 进行编组。

执行“文件 > 打开”命令，打开本书配套光盘文件中 Chapter 1\works06\Media\03.ai 文件，打开的文件如图（8-e）所示。

用选择工具单击打开的文件中飞着的小鸟路径组，拖动到“动物园”文件中，然后调整大小并移动位置，放置到刚才绘制的彩虹图形末端，效果如图（8-f）所示。


图（8-e）打开的文件


图（8-g）拖动图形并调整大小


图（8-h）调整位置及大小

用选择工具将 03 文件中的长颈鹿图形拖动到“动物园”文件中，再将其移动至黑色图形上方并缩小，效果如图（8-g）所示。继续将大象图形拖动到右侧渐变网格图形上，再适当缩小图形，效果如图（8-h）所示。

将蓝色小鹿图形拖动到下方的蓝色图形上，再进行适当缩小，效果如图（8-i）所示。用吸管工具在前面绘制的云朵图形上单击，吸取它的渐变颜色，效果如图（8-j）所示。


图（8-i）拖移图形


图（8-j）渐变效果

09 制作徽章图形

用钢笔工具在黑色图形上绘制路径，并设置渐变色标为黄色（R222、G183、B37），橙色（R231、G144、B36），黄色（R238、G213、B86），橙色（R240、G145、B58），“角度”为 -50 度，路径形状及填充渐变效果如图（9-a）所示。


图（9-a）渐变效果

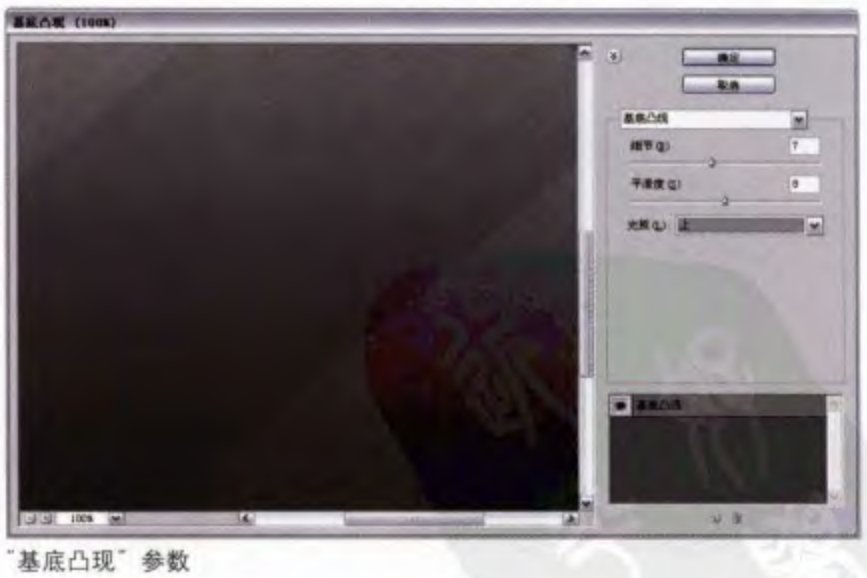

图（9-b）基底凸现效果

按快捷键 Ctrl+C 和 Ctrl+F，复制刚才绘制的路径并粘贴在前，对复制路径执行“效果 > 素描 > 基底凸现”命令，在弹出的“基底凸现”效果对话框中设置参数，然后单击“确定”按钮，路径的基底凸现效果如图（9-b）所示。在“透明度”面板中设置路径的“混合模式”为“叠加”，路径效果如图（9-c）所示。


图（9-c）混合效果



渐变设置


“基底凸现”参数

用钢笔工具在刚才绘制的路径上再绘制一个路径，设置“填色”为黑色，“描边”为紫色（R214、G110、B39），路径形状如图（9-d）所示。用星形工具在上方绘制 3 个五角星形，注意旋转角度，效果如图（9-e）所示。


图（9-d）绘制路径并填色


图（9-e）绘制星形



文字工具的选项栏



图（10-a）输入字母



图（10-b）文字变形效果



图（10-c）编辑封套形状



图（10-d）扩展效果



图（10-e）填充渐变



图（10-f）基底凸现效果



图（10-g）混合效果



图（10-h）输入字母



图（10-i）路径形状及渐变效果

10 添加文字

选择文字工具T，在其选项栏中设置“填色”为褐色（R214、G110、B39），“描边”为无，选择字体，字体大小为 56 pt。用文字工具在中间的黑色区域单击输入英文 DREAM，效果如图（10-a）所示。



“变形选项”对话框

在选项栏中单击“制作封套”按钮，在弹出的“变形选项”对话框中设置“样式”为“弧形”，“弯曲”为 25%，然后单击“确定”按钮。

文字变形后的效果如图（10-b）所示。用直接选择工具选择文字封套上的锚点，再拖动控制手柄，弯曲封套，字母也随之发生变化，效果如图（10-c）所示。

执行“对象 > 封套扭曲 > 扩展”命令，将封套内的字母扩展为路径，路径效果如图（10-d）所示。用吸管工具在黄色渐变上单击，吸取其渐变颜色，路径的渐变填色效果如图（10-e）所示。

按快捷键 Ctrl+C 和 Ctrl+F，复制字母路径并粘贴在前，对复制得到的路径执行“效果 > 素描 > 基底凸现”命令，设置与前面相同的参数值，然后单击“确定”按钮，效果如图（10-f）所示。在“透明度”面板中设置字母的“混合模式”为“叠加”，字母效果如图（10-g）所示。

选择文字工具T，在选项栏中设置“填色”为黑色（R35、G31、B32），“描边”为褐色（R202、G123、B41），选择字体并设置字体大小为 44 pt。用文字工具T在刚才输入字母的下方输入字母 ZOO，效果如图（10-h）所示。



文字工具的选项栏

用钢笔工具在刚才输入字母的下方绘制路径，在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“径向”，渐变色标为黄色（R238、G213、B86）和橙色（R240、G145、B58），路径形状的渐变效果如图（10-i）所示。



渐变设置



图（10-j）镜像效果



图（10-k）应用画笔样式



图（10-l）绘制路径



图（10-m）输入路径文字



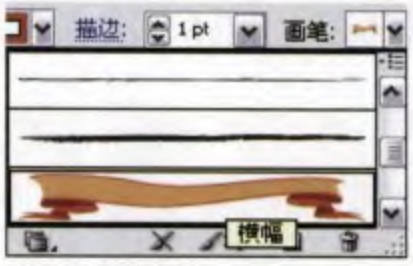
图（10-n）拖入图形

选择刚才绘制的路径，双击镜像工具，在弹出的“镜像”对话框中单击“垂直”单选按钮并单击“复制”按钮，用选择工具将镜像路径向左方移动，效果如图（10-j）所示。

选择画笔工具，在其选项栏中单击“画笔”选项右侧的下拉按钮，在弹出的列表框中选择“横幅”画笔。用画笔工具在刚才绘制路径下方绘制，效果如图（10-k）所示。



“镜像”设置



选择“横幅”画笔

更改“填色”为无，“描边”为黑色，再用钢笔工具在刚才绘制的横幅上绘制弯曲弧度相同的路径，效果如图（10-l）所示。选择文字工具 T，在其选项栏中设置“填色”为蓝色（R41、G90、B168），“描边”为无，字体为 Arial Bold，字体大小为 14 pt，再用文字工具在刚才绘制的路径上输入路径文字，效果如图（10-m）所示。



文字工具的选项栏

切换到刚才打开的 03 文件中，选择鹦鹉图形，将其拖动到刚才输入的字母前方，再调整到适当大小，效果如图（10-n）所示。

11 添加其他元素

执行“文件 > 打开”命令，打开本书配套光盘文件中 Chapter 1\works06\Media\04.ai 文件，如图（11-a）所示，用选择工具将 04 文件中图形拖动到“动物园”文件中的右下角，根据画面效果调整大小，效果如图（11-b）所示。


图（11-a）打开的文件


图（11-b）拖移图形

设置“填色”为无，“描边”为白色，用钢笔工具在右下方绘制 3 个路径，然后用选择工具同时选择这 3 个白色路径，将其向下调整，效果如图（11-c）所示。

用椭圆工具在白色路径上绘制一个圆形，并设置渐变色标为白色（R249、G249、B255），蓝色（R50、G64、B153），圆形的渐变效果如图（11-d）所示。


图（11-c）绘制路径


图（11-d）绘制圆形并填色



渐变设置


图（11-e）复制圆形并调整大小


图（11-f）更改渐变效果


图（11-g）复制圆形


图（11-h）更改渐变并复制



图（11-i）最终效果

用选择工具复制得到几个刚才绘制的圆形，再移动到白色路径的其他位置并缩小，效果如图（11-e）所示。再复制得到一个圆形，在“渐变”面板中更改色标为白色（R249、G249、B255），紫色（R201、G62、B149），效果如图（11-f）所示。用选择工具复制得到多个紫色圆形，再移动其位置并调整大小，效果如图（11-g）所示。

复制得到一个圆形，在“渐变”面板中更改渐变色标为白色（R249、G249、B255），红色（R238、G70、B35），然后复制得到多个红色渐变圆形，效果如图（11-h）所示。用选择工具选择这些圆形，按快捷键Ctrl+G进行编组，效果如图（11-i）所示。至此，本实例制作完成。



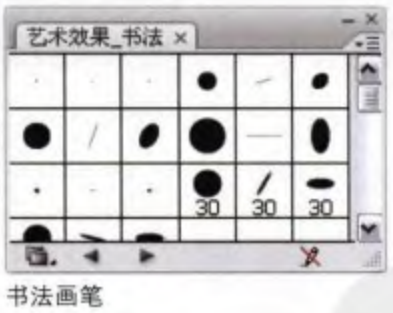
THINK IT OVER!

画笔类型

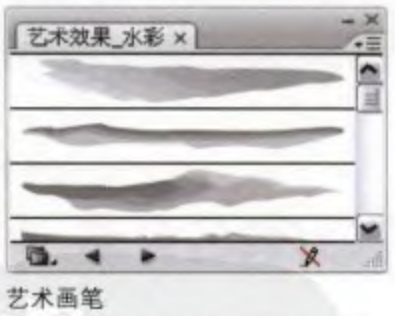
在Illustrator中有4种基本类型的画笔：书法画笔、艺术画笔、散点状画笔和图案画笔。利用这些画笔可以模拟传统画笔的艺术效果，也可以使用复杂的图案和纹理绘图。执行“窗口>画笔库”命令可选择不同类型的画笔。

- 书法画笔创建的描边看上去就像使用真实的书法画笔绘制的一样，可以为每支笔的大小、角度和圆度设置不同的值。
- 艺术画笔由一个或多个艺术对象构成，可以使用艺术画笔来模仿炭笔、水彩笔和仿油墨笔等效果。
- 散点画笔是表现喷溅效果的散点状画笔，可以沿着一个路径复制并绘制艺术对象。

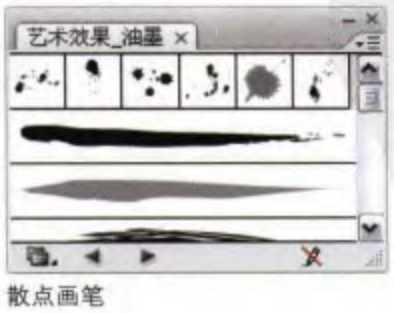
可以使用图案画笔沿路径绘制图案，除了使用Illustrator中自带的图案外，还可将图形定义组成图案拼贴并多次重复使用。



书法画笔



艺术画笔



散点画笔



图案画笔









Works 07

Illustrator works



赌神之手

本实例通过结合使用渐变、选择工具和图层混合模式等制作图形，并制作外发光效果，以营造另类特别的氛围。

文件位置

最终效果：Chapter 1\works07\Complete\赌神之手.ai
原始素材：Chapter 1\works07\Media\01.jpg、02.png、12.ai等


图（1-a）打开的图像文件



图（1-b）“图层”面板

01 打开背景图像

执行“文件 > 打开”命令，弹出“打开”对话框，选择本书配套光盘中 Chapter 1\works07\Media\01.jpg 文件，再单击“打开”按钮。打开的图像文件如图（1-a）和图（1-b）所示。


图（2-a）绘制圆形

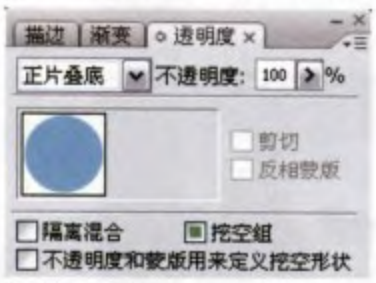

图（2-b）绘制另一个圆形


图（2-c）混合效果

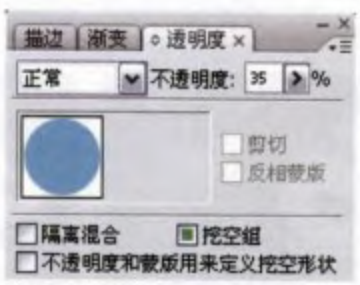

图（2-d）设置不透明度的效果

02 制作气泡

单击“图层”面板中的“创建新图层”按钮，新建“图层2”图层。选择椭圆工具，设置“填色”为青色（R122、G204、B243），“描边”为无。在手掌上部绘制一个圆形，如图（2-a）所示。使用相同的方法绘制另一个圆形，如图（2-b）所示，执行“窗口>透明度”命令，再在“透明度”面板上设置混合模式为“正片叠底”，效果如图（2-c）所示。使用相同的方法，绘制更多的气泡，并设置不同的图层混合模式以及不透明度，效果如图（2-d）所示。



设置混合模式

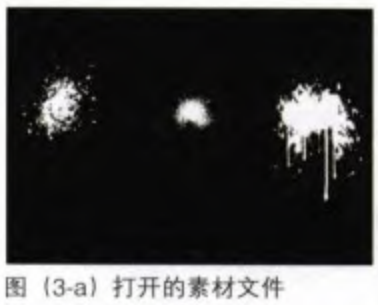


设置不透明度

使用选择工具选择所有圆形，按快捷键Ctrl+G编组，并设置组的图层混合模式为“明度”，效果如图（2-e）所示。在按住Alt键的同时再使用选择工具复制移动圆形组，并调整圆形组的位置和方向，如图（2-f）所示。


图（2-e）混合效果


图（2-f）复制并调整圆形组


图（3-a）打开的素材文件


图（3-b）添加素材图案

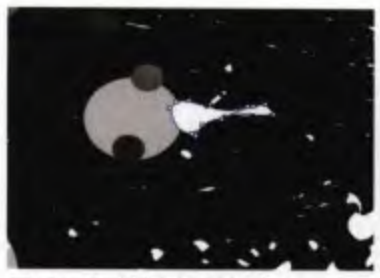

图（3-c）复制调整素材图案

03 添加墨迹素材

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 1\works07\Media\02.ai文件，单击“打开”按钮，打开的素材如图（3-a）所示。

在01文件中新建“图层3”图层，再使用选择工具将墨迹图案拖移至01文件中新建的“图层3”图层中。完成后使用相同的方法，分别添加各墨迹图案，效果如图（3-b）所示。

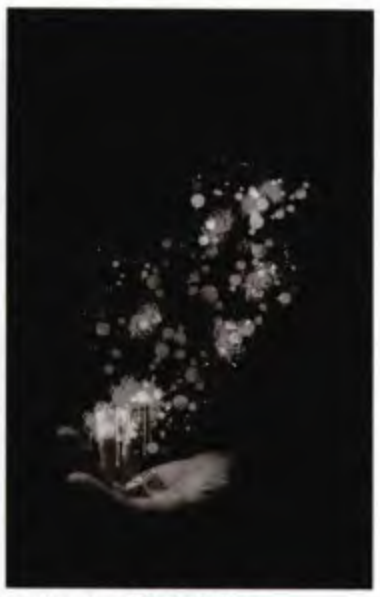
使用选择工具选择单个墨迹图案，在按住Alt键的同时复制移动白色墨迹图案，并调整到其位置和方向，如图（3-c）所示。



图（4-a）绘制喷溅图形



图（4-b）继续绘制喷溅图形



图（4-c）调整喷溅效果

04 绘制喷溅效果

选择铅笔工具，再在“图层”面板中新建“图层4”图层，如图（4-a）所示在原有图案边缘绘制单个喷溅的图形。使用相同的方法，绘制更多的喷溅图形，在绘制过程中注意整体的喷溅方向要一致，如图（4-b）所示。

选择选择工具，选择绘制的喷溅图形并按快捷键Ctrl＋G编组。在按住Alt键的同时再使用选择工具复制移动编组图形，并调整位置和方向。喷溅调整完成后，再根据构图和画面的需要，选择“图层3”图层中所有图形，设置“不透明度”为70%并再次调整位置和方向，如图（4-c）所示。



图（5-a）创建字符S



图（5-b）调整字符方向和位置



图（5-c）创建字符的轮廓



图（5-d）调整字符轮廓

05 绘制立体字母S的顶面

新建“图层5”图层，设置“填色”为白色，再选择文字工具，在画面中输入字母S，如图（5-a）所示，再选择旋转工具，在画面中设置旋转中心点，调整字母S的位置和方向，如图（5-b）所示。使用选择工具选择调整的字母S，再执行“文字>创建轮廓”命令，把文字转换成路径，如图（5-c）所示。

依次选择添加锚点工具、删除锚点工具，根据透视需要添加和删除锚点，并使用直接选择工具调整各个锚点的位置，创建完立体字母S的顶面，如图（5-d）所示。

Tip/Point

直接使用钢笔工具在路径空白处单击可自动添加锚点，在有锚点的地方单击可自动删除锚点。



图（6-a）选择S图形



设置渐变色标

06 为字母S添加渐变效果

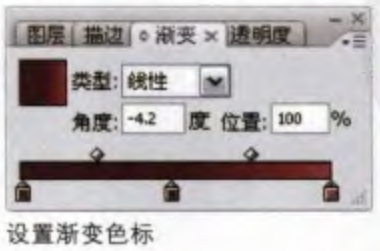
使用选择工具选择调整后的S路径，如图（6-a）所示。执行“窗口>渐变”命令，在弹出的“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，并设置各个颜色块各参数和位置，效果如图（6-b）所示。完成后使用钢笔工具绘制顶面的转折面轮廓路径，如图（6-c）所示，绘制时注意转折面与平面的衔接对转折面路径进行渐变填充，效果如图（6-d）所示。



图（6-b）调整S图形的位置方向



图（6-c）绘制转折面的路径



设置渐变色标



图（6-d）渐变效果


图（7-a）绘制S图形的转折面


图（7-b）调整渐变效果


图（7-d）调整渐变效果

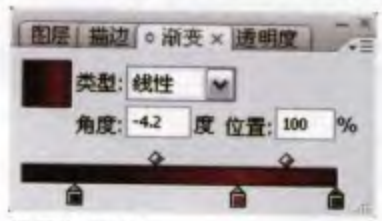

图（7-c）绘制转折面

07 绘制立体字母S的外侧面

选择钢笔工具，设置“填色”为白色，绘制下一个转折面，如图（7-a）所示。在“渐变”面板中设置渐变色标为黑色（R46、G31、B35），红色（R181、G31、B35），红色（R107、G31、B35），效果如图（7-b）所示。使用渐变工具在转折面上调整渐变效果，使字母的块面更具立体感。使用相同的方法，继续绘制转折面，如图（7-c）所示并在“渐变”面板中调整各色标的位置和参数，效果如图（7-d）所示。



设置渐变色标



设置渐变色标


图（8-a）绘制S图形的转折面

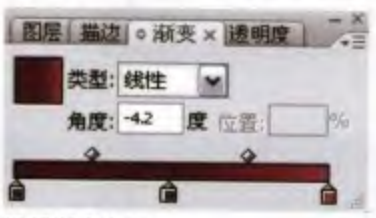

图（8-b）调整渐变效果


图（8-c）绘制转折面

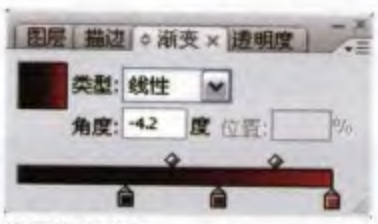

图（8-d）调整渐变效果

08 绘制立体字母S的内侧面

选择钢笔工具，设置“填色”为白色，绘制S图形上部最里面的图形，如图（8-a）所示。在“渐变”面板中设置渐变色标为黑色（R41、G31、B35），红色（R134、G31、B35），红色（R242、G31、B35），效果如图（8-b）所示。使用渐变工具在图形上拖动进行调整，使位于最里面的区域最深，产生光感。使用相同的方法，继续绘制转折面，如图（8-c）所示，并在“渐变”面板中设置渐变色标为红色（R134、G31、B35），红色（R224、G77、B107），渐变填充效果如图（8-d）所示。



设置渐变色标



设置渐变色标


图（9-a）绘制S图形的转折面

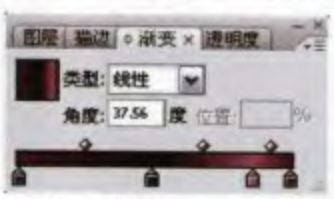

图（9-b）调整渐变效果


图（9-c）绘制转折面

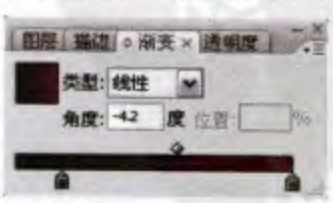

图（9-d）调整渐变效果

09 绘制立体字母S的侧面

使用钢笔工具绘制S图形的侧面轮廓路径，如图（9-a）所示，在“渐变”面板中设置渐变色标为红色（R59、G31、B35），红色（R156、G31、B35），效果如图（9-b）所示。继续绘制最右边的顶面，设置“填色”为粉红色（R235、G125、B157）。使用相同的方法，继续绘制转折面，如图（9-c）所示，在“渐变”面板设置渐变色标为红色（R134、G31、B35），红色（R51、G18、B18），红色（R235、G125、B157），红色（R134、G31、B35），效果如图（9-d）所示。



设置渐变色标



设置渐变色标



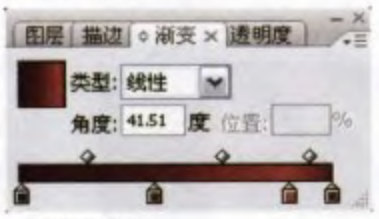
图（10-a）绘制S图形的侧面



图（10-d）绘制转折面

10 完成立体字母S

使用钢笔工具继续绘制S图形的侧面，如图（10-a）所示，在“渐变”面板中设置渐变色标，渐变效果如图（10-b）所示。绘制最右边的转折面，设置填色为粉红色（R224、G77、B107），如图（10-c）所示。完成后按快捷键Ctrl+G编组，效果如图（10-d）所示。



设置渐变色标



“图层”面板



图（10-b）调整渐变效果



图（10-c）绘制转折面

11 继续绘制其他立体字母

新建“图层6”图层，用文字工具输入字母u，并转换为路径。使用钢笔工具调整字母图形的透视关系，继续绘制完成各个立体面，再用渐变工具仔细调整各个面的光影，完成后按Ctrl+G编组，如图（11-a）所示。新建“图层7”图层，使用相同的方法绘制完成字母m，如图（11-b）所示。



图（11-a）绘制完成的立体字母U



图（11-b）绘制完成立体字母m



“图层”面板


图（12-a）输入字母m


图（12-b）创建轮廓


图（12-c）调整旋转中心点


图（12-d）创建轮廓

12 绘制字母m的光感顶面

新建“图层8”图层，设置“填色”为白色。再选择文字工具T，在画面中输入字母m，如图（12-a）所示。转换文字为路径，如图（12-b）所示。在画面中设置旋转中心点，调整字母M的位置和方向，如图（12-c）所示。使用选择工具选择调整后的字母m，如图（12-d）所示。在“渐变”面板中设置渐变色标后使用渐变工具仔细调整渐变效果，如图（12-e）所示。



设置渐变色标


图（12-e）调整渐变效果

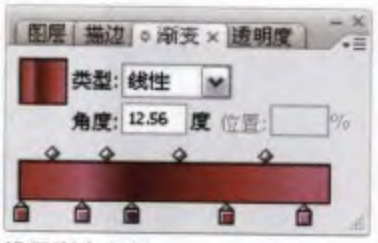

图（13-a）绘制侧面并填充渐变


图（13-b）绘制侧面并填充渐变


图（13-c）绘制完成的字母m

13 绘制完成字母m

选择钢笔工具，如图（13-a）所示绘制字母m的侧面路径，并在“颜色”面板中设置渐变参数，再使用渐变工具仔细调整渐变方向，使字母更具光感。绘制另一个光感较强的侧面并渐变填色，如图（13-b）所示。最后完成的m如图（13-c）所示。



设置渐变色标



设置渐变色标


图（14-a）绘制完成的立体字母e

14 绘制其他字母

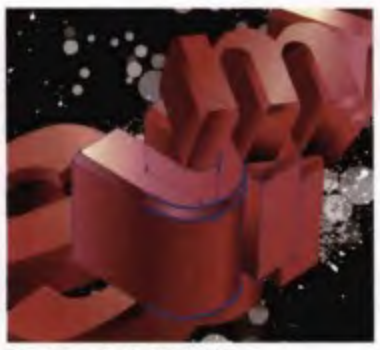
新建“图层9”图层，再用文字工具T输入字母e，并转换为路径。使用钢笔工具调整字母图形的透视关系，并绘制完成各个立体面，再用渐变工具仔细调整各个面的光影，完成后按快捷键Ctrl+G编组，如图（14-a）所示。新建“图层10”图层，使用相同的方法绘制完成字母r，如图（14-b）所示。


图（14-b）绘制完成的立体字母r



“图层”面板


图（15-a）复制字母m


图（15-b）复制字母u


图（15-c）创建幻影效果

15 创建字母m和u的幻影效果

把“图层7”图层拖动到“图层”面板的“创建新图层”按钮上，复制字母m，得到“图层7_复制”图层，如图（15-a）所示。使用相同的方法复制字母u，得到“图层6_复制”图层，如图（15-b）所示。把两个复制得到的图层在“图层”面板中置于顶层，再使用选择工具选择两个复制得到的字母副本，在“透明度”面板中设置图层混合模式为“明度”，设置“不透明度”为50%，字母的幻影效果如图（15-c）所示。



设置不透明度



“图层”面板


图（16-a）选择字母S、e和r

16 创建字母S、e和r的幻影效果

新建“图层11”图层并置于“图层10”图层下面，使用选择工具选择字母S、e、r，如图（16-a）所示，按快捷键Ctrl+C复制对象，再按快捷键Ctrl+V把字母粘贴到“图层11”图层中，并调整各个字母的位置。在“透明度”面板中设置图层混合模式为“明度”，再分别设置“不透明度”为40%、70%、50%，字母S、e、r的幻影效果如图（16-b）所示。



调整字母的透明度


图（16-b）复制字母并调整位置


图（17-a）绘制圆形


图（17-b）调整光晕的位置

17 创建字母S的光晕

新建“图层12”图层并置于“图层11”图层下面，使用椭圆工具在手掌上部绘制一个圆形，设置“填充”为白色，如图（17-a）所示。选择椭圆图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置“半径”为“20像素”，完成后单击“确定”按钮。使用选择工具移动光晕的位置，使字体具有背面发光的效果，如图（17-b）所示。


图（18-a）飞马素材


图（18-b）拖动到当前图层


图（18-c）明度效果


图（18-d）外发光效果

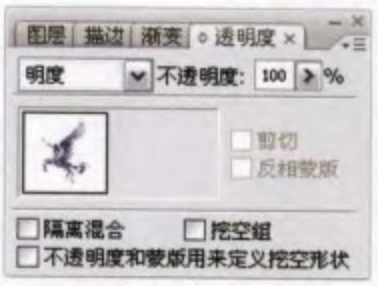

图（18-e）选择飞马图像

18 添加飞马素材

执行“文件>打开”命令，打开本书配套光盘中Chapter 1\works07\Media\02.png文件，如图（18-a）所示，然后使用选择工具将飞马素材拖动到01文件的当前图层，如图（18-b）所示。设置图层混合模式为“明度”，效果如图（18-c）所示。选择飞马素材图像，执行“效果>风格化>外发光”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，为其添加白色外发光效果，如图（18-d）所示。



设置外发光各参数



设置图层混合模式

使用选择工具选择飞马素材，如图（18-e）所示，按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F贴在前面，并调整飞马的副本图像的位置。使用相同的方法复制得到另一个飞马图像，效果如图（18-f）所示。


图（18-f）复制飞马图像


图（19-a）打开的素材文件

19 添加花朵和蝴蝶素材

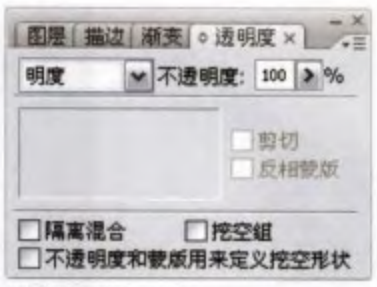
执行“文件>打开”命令，打开本书配套光盘中Chapter 1\works07\Media\03.ai文件，如图（19-a）所示。新建“图层14”图层并置于“图层13”图层上部，然后使用选择工具将蝴蝶素材拖动到当前图层并调整大小、位置，如图（19-b）所示。选择“图层14”图层，设置图层混合模式为“明度”。使用相同的方法，把03文件中的其他素材拖动到当前图层并调整大小、位置和方向，如图（19-c）所示。



图（19-b）添加素材



“图层”面板



设置图层混合模式



图（19-c）明度效果



图（20-b）添加素材



图（20-d）明度效果



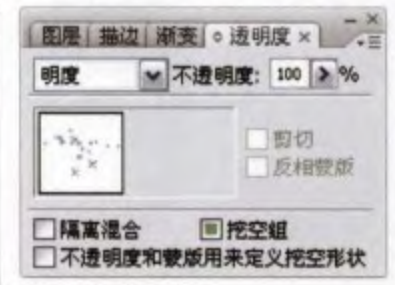
图（20-c）调整大小和位置

20 添加星光素材

执行“文件>打开”命令，打开本书配套光盘中Chapter 1\works07\Media\04.ai文件，如图（20-a）所示。新建“图层15”图层并置于“图层14”图层上方，然后使用选择工具将素材添加到当前图层并调整大小、位置，如图（20-b）和图（20-c）所示。选择“图层15”图层，在“透明度”面板中设置图层混合模式为“明度”，效果如图（20-d）所示。



图（20-a）打开的素材



设置图层混合模式



图（21-b）拖动复制圆形



图（21-c）绘制完成后的电视塔

21 绘制电视塔和铁塔



图（21-a）绘制圆形

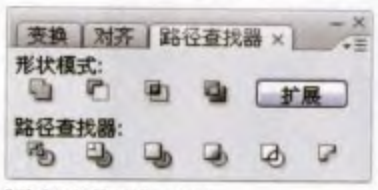
新建“图层16”图层，再选择椭圆工具，设置“填充”为白色，在字母r上方绘制一个圆形，如图（21-a）所示，按住Alt键拖动复制的圆形，并调整圆形大小，如图（21-b）所示。选择钢笔工具，沿创建的圆形绘制长条矩形。完成后使用相同的方法，在最大的白色圆形下方绘制白色圆形，绘制完成的电视塔如图（21-c）所示。


图（21-d）选择图像


图（21-f）创建铁塔图形


图（21-e）与形状区域相加后

使用选择工具选择“图层16”图层中的电视塔，如图（21-d）所示，执行“窗口>路径查找器”命令，打开“路径查找器”面板，单击“与形状区域相加”按钮，再单击“扩展”按钮，扩展为一个图形，如图（21-e）所示。使用相同的方法在字母S和字U交界处的下端创建铁塔，如图（21-f）所示。



“路径查找器”面板

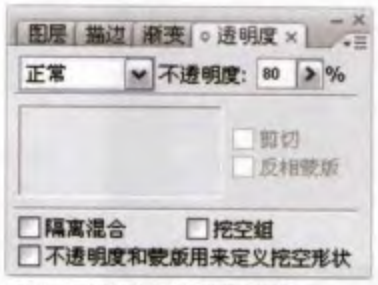


“图层”面板（相加后）

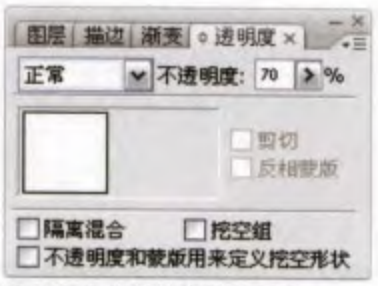

图（21-g）选择图形


图（21-h）不透明效果

使用选择工具选择“图层16”图层中上方的电视塔，如图（21-g）所示，在“透明度”面板中设置“不透明度”为70%，效果如图（21-h）所示。使用相同的方法设置下方的铁塔的“不透明度”为80%，如图（21-i）和图（21-j）所示，使两个图形自然融入画面。



设置上方电视塔的不透明度



设置下方电视塔的不透明度


图（21-i）选择图形


图（21-j）不透明效果

22 添加箭头和鸟素材

执行“文件>打开”命令，打开本书配套光盘中Chapter 1\works07\Media\05.ai文件，如图（22-a）所示。新建“图层17”图层并置于“图层16”图层上方，然后使用选择工具将素材拖动到当前图层并调整大小、位置，如图（22-b）和图（22-c）所示。选择“图层17”图层，在“透明度”面板中设置图层混合模式为“明度”，效果如图（22-d）所示。


图（22-b）拖动素材


图（22-c）调整大小和位置



图（22-d）明度效果


图（22-a）打开的素材


图（23-b）添加手素材


图（23-c）变换素材方向


图（23-f）添加素材


图（23-i）添加手素材


图（23-j）绘制图形


图（23-k）高斯模糊效果

23 添加手和人物

执行“文件>打开”命令，打开本书配套光盘中Chapter 1\works07\Media\文件夹中的07.png.文件，如图（23-a）所示。新建“图层18”图层并置于“图层17”图层上方，然后使用选择工具将素材图像拖动到“图层18”图层中并调整大小和位置，如图（23-b）所示。

选择镜像工具，按住Alt键的同时确定镜像中心点，在弹出的对话框中设置“轴”为“垂直”，完成后单击“确定”按钮，效果如图（23-c）所示。使用相同的方法打开相同路径下的素材08.png、09.png，如图（23-d）和（23-e）所示。添加素材到“图层18”图层并调整好大小位置，如图（23-f）所示。


图（23-a）素材07


图（23-d）素材08

执行“文件>打开”命令，打开本书配套光盘中Chapter 1\works07\Media\10.png文件，如图（23-g）所示。使用选择工具将素材图像拖动到“图层18”图层并调整大小、位置。用相同的方法添加相同路径下的11.png文件中的手素材，如图（23-h）所示，效果如图（23-i）所示。

新建“图层19”图层并置于“图层18”图层上方，使用铅笔工具绘制，如图（23-j）所示的图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，创建的发光效果如图（23-k）所示。


图（23-e）素材09


图（23-g）素材10


图（23-h）素材11



设置高斯模糊参数



图（23-m）添加人物

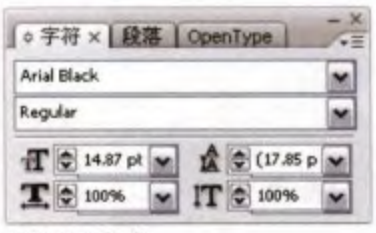


图（23-l）素材12

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 1\works07\Media\12.ai文件，单击“打开”按钮，打开的素材文件如图（23-l）所示。在“图层”面板中新建“图层20”图层，再使用选择工具将素材图像拖动到“图层20”图层中并调整大小和位置，如图（23-m）所示。



图（24-a）输入数字



调整数字参数



图（24-b）输入英文

24 添加文字

选择文字工具，设置“填充”为无，“描边”为白色，在画面中右下角输入数字2008，如图（24-a）所示，执行“窗口>字符”命令，打开“字符”面板，设置字符的各项参数，如图（24-b）所示。完成后使用选择工具调整数字的方向和位置。使用相同的方法输入更多的英文，如图（24-b）所示。



图（25-b）外发光效果

25 创建外发光效果

使用选择工具选择2008，如图（25-a）所示，执行“效果>风格化>外发光”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，文字的外发光效果如图（30-b）所示。至此，本实例制作完成。



图（25-a）选择字符



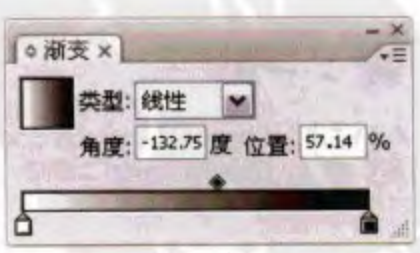
设置外发光参数



THINK IT OVER!

使用“渐变”面板

Illustrator CS3的“渐变”面板中包括自定义颜色、印刷色或纯黑色、纯白色，调整渐变色标的位置可以改变邻近两种颜色的过渡效果，使其中一种颜色的过渡变急促或缓慢。



“渐变”面板的“类型”下拉列表包括“径向”或“线性”两种渐变类型，“径向”是从一个对象的中心位置向外发散渐变。“线性”是沿一个方向直线渐变。

“角度”只有在运用线性渐变时才被激活，用来确定渐变的角度。“位置”用于确定色标的位置，以百分比表示。



Works 08
Illustrator works



遗忘的生命

本实例利用钢笔工具来为文字造型，从而制作立体文字，通过创建不透明蒙版在文字上添加质感，利用自定义图案完成复杂图案的填充。

文件位置

最终效果：Chapter 1\works08\Complete\遗忘的生命.ai
原始素材：Chapter 1\works08\Media\01.jpg、02.jpg、03.jpg、04.jpg、05.jpg



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

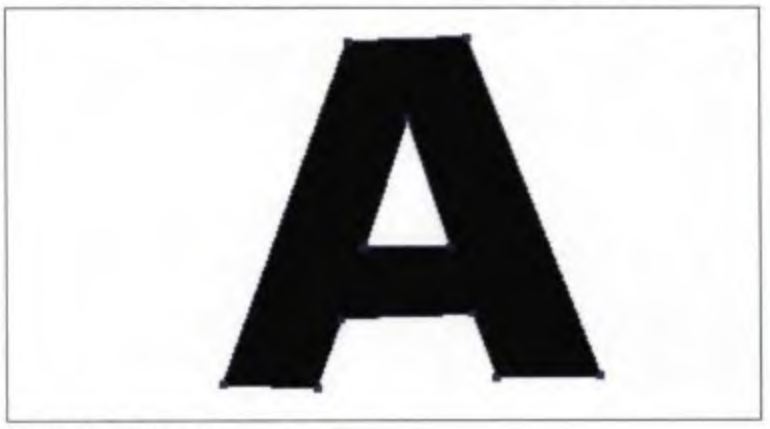
执行“文件 > 新建”命令，打开“新建文档”对话框，在对话框中设置“名称”为“遗忘的生命”，设置“宽度”为 20 cm，设置“高度”为 15 cm，设置“取向”为横向，设置“颜色模式”为 RGB，最后单击“确定”按钮，新建一个文件，如图（1-a）所示。



图（2-a）输入字符



图（2-b）转换文字为轮廓



图（2-c）调整锚点



图（2-d）应用渐变效果



图（2-e）绘制渐变矩形



图（2-f）绘制渐变矩形并调整

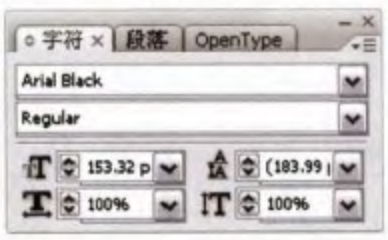


图（2-g）绘制完成的立体字母

02 制作立体效果的字母 A

选择文字工具 T，输入字母A并在“字符”面板中调整各参数，如图（2-a）所示。使用选择工具选择字母A，再单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“创建轮廓”命令，转换文字为轮廓，如图（2-b）所示。

选择钢笔工具，调整字母A路径的锚点，使其具有透视感，如图（2-c）所示。选择字母A，在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“线性”，渐变色标为白色（R255、G255、B255），黑色（R0、G0、B0）。使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（2-d）所示。





设置渐变

使用钢笔工具在字母A的左方绘制平行四边形形状的路径，并设置“渐变”为黑色到灰色（R149、G149、B149），效果如图（2-e）所示。继续绘制字母A上方的平行四边形的路径，填充与前面图形相同的渐变，注意转折处的透视。

完成后将平行四边形置于底层，效果如图（2-f）所示。继续在字母A中间绘制渐变效果的多边形，再将组成字母A的路径编组，效果如图（2-g）所示。

Tip/Point

介绍两种常用的创建文字的方法。

点文字：是指从单击位置开始并随着字符输入而扩展得到的一行或一列文本。每行文本都是独立的，对其进行编辑时该行将扩展或缩短，但不会换行。这种方式非常适用于输入少量文本的情形。

区域文字（也称为段落文字）：利用对象边界来控制字符排列（既可横排，也可直排）。当文本触及边界时，会自动换行，以使文本只出现在定义区域的文本框内。如果要创建包含一个或多个段落的文本，这种输入文本的方式相当有用。


图（3-a）复制并粘贴图形


图（3-b）打开的素材图像


图（3-c）添加素材


图（3-d）调整对象的叠加顺序


图（3-e）不透明蒙版的效果

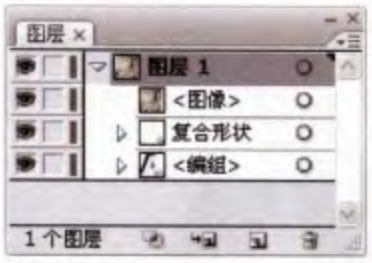

图（3-f）取消反相蒙版后的效果


图（3-g）创建剪切蒙版的效果

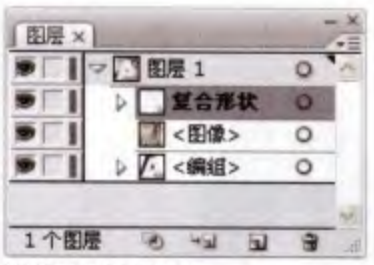
03 创建立体字母A的怀旧质感

选择直接选择工具，选择字母A的正面图形，按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前，如图（3-a）所示。在“渐变”面板中更改复制得到的图形的渐变颜色为灰色（R232、G234、B236）和白色。

打开本书配套光盘中Chapter1\works08\Media\01.jpg文件，如图（3-b）所示。使用选择工具将素材图像拖移至“遗忘的生命”文件中的“图层1”图层中，并调整图像的大小和位置，如图（3-c）所示。在“图层”面板中调整对象的叠加顺序，如图（3-d）所示。

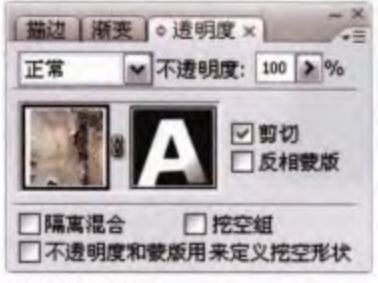


“图层”面板

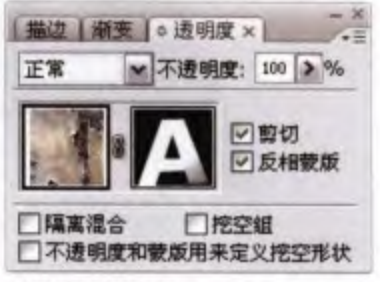


调整对象叠加顺序

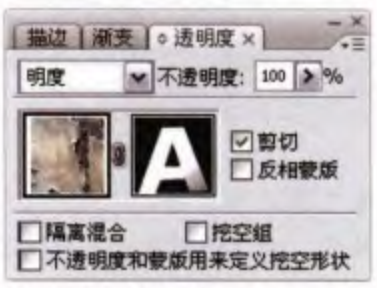
调整顺序后，选择素材图像和复制得到的字母A的正面图形，再单击“透明度”面板右上角的扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，效果如图（3-e）所示。在“透明度”面板上取消“反相蒙版”复选框的勾选，效果如图（3-f）所示。选择创建了不透明蒙版的图形，在“透明度”面板中设置图层混合模式为“明度”，创建的灰色效果如图（3-g）所示。



取消反相蒙版



创建不透明蒙版



设置图层混合模式


图（4-a）复制图形



设置图层混合模式

04 添加立体字母A的细节

使用相同的方法复制字母A左侧的平行四边形和顶部的平行四边形并按快捷键Ctrl+G编组，再拖动到图层最上面，如图（4-a）所示。添加和调整01文件中的素材，设置素材所在图层的混合模式为“明度”，效果如图（4-b）所示。

选择素材图像，按快捷键Ctrl＋[后移一层两次，使素材图像位于合适的图层顺序上，如图（4-c）所示。使用选择工具选择复制得到的编组的两个平行四边形和素材图像，建立不透明蒙版，效果如图（4-d）所示。



图（4-b）添加素材并设置图层混合模式



图（4-c）调整图层叠加顺序



建立不透明蒙版



图（4-d）不透明蒙版的效果



图（4-e）绘制图形



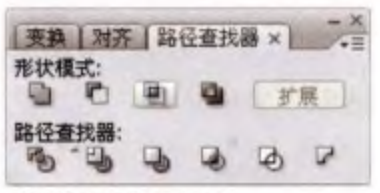
图（4-f）调整图形至最上层

完成后根据整体的效果，使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（4-d）所示。选择铅笔工具，设置“填充”为红色（R153、G44、B36），如图（4-e）所示绘制图形。使用相同的方法复制字母A的正面图形并置于最上层，如图（4-f）所示。

选择复制得到的字母A的正面图形和绘制的图形，单击“路径查找器”面板中的“与形状区域相交”按钮，并设置“填充”为红色（R153、G44、B36），效果如图（4-g）所示。设置相交图形的图层混合模式为“叠加”，颜色自然融入下面的图形中，效果如图（4-h）所示。



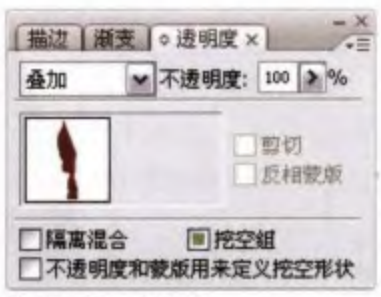
图（4-g）与形状区域相交的效果



“路径查找器”面板



图（4-h）叠加混合效果



设置图层混合模式



图（5-a）绘制渐变图形



图（5-b）绘制白色半圆图形

Tip/Point

蒙版对象定义了透明区域和透明度。可以使用不透明蒙版和蒙版对象来更改底层图形的透明度，同时可以透过不透明蒙版（也称为被蒙版的图稿）提供的形状来显示其他对象。可以将任何着色对象或栅格图像作为蒙版对象。Illustrator使用蒙版对象中颜色的等效灰度来表示蒙版中的不透明度。如果不透明蒙版为白色，则会完全显示图稿。如果不透明蒙版为黑色，则会隐藏图稿。蒙版中的灰阶会使图稿中出现不同的透明度。

05 制作立体效果的字母R

使用钢笔工具在字母A的右方绘制如图（5-a）所示的图形，其中渐变色为白色到灰色（R21、G15、B30），再使用渐变工具调整渐变的方向。用钢笔工具继续在绘制的图形上绘制半圆形状路径，如图（5-b）所示。



设置渐变色标


图（5-c）渐变效果

选择绘制的半圆图形，再设置渐变为黑白渐变，并使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（5-c）所示。

使用相同的方法，用钢笔工具在字母R的下方绘制路径，其中渐变色标为黑色（R17、G17、B17），灰色（R215、G215、B215），再调整渐变方向，效果如图（5-d）所示。



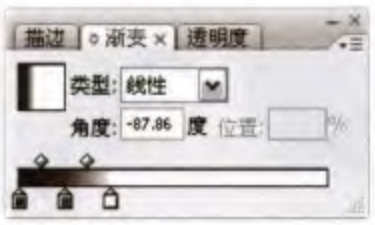
设置渐变色标


图（5-d）渐变效果


图（5-e）绘制渐变图形1


图（5-f）绘制渐变图形2

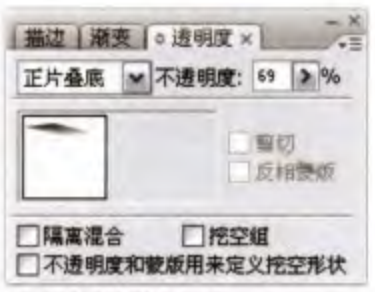
继续使用钢笔工具在字母R的右上角绘制路径，制作出立体效果，填充渐变为灰色（R57、G53、B50），灰色（R97、G89、B85），灰色（R232、G231、B231），“角度”为90度，如图（5-e）所示，再绘制右下角的渐变图形，效果如图（5-f）所示。



设置渐变色标


图（5-g）渐变效果

选择右上角的图形，按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前，并重新设置渐变为灰色（R57、G53、B50），灰色（R97、G89、B85）和白色，完成后使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（5-g）所示。



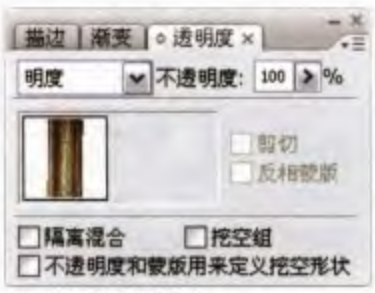
设置图层的混合模式


图（5-h）正片叠底效果

设置图层混合模式为“正片叠底”，效果如图（5-h）所示，组合成完整的立体R效果，再按快捷键Ctrl+G编组。

06 创建立体字母R的怀旧质感

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter1\works08\Media\02.jpg文件，再单击“打开”按钮，打开素材图像，如图（6-a）所示。使用选择工具将素材图像拖移至“遗忘的生命”文件中的“图层1”图层中，并调整大小和位置，完成后设置图层混合模式为“明度”。



设置图层混合模式


图（6-b）添加素材图像

使用相同的方法，选择R图形并按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前，在“图层”面板中调整对象的叠加顺序，如图（6-b）所示。选择复制得到的R图形和素材图像，再创建不透明蒙版并设置各项参数，效果如图（6-c）所示。



创建不透明度蒙版


图（6-c）不透明蒙版的效果

使用相同的方法，打开本书配套光盘中Chapter 1\works08\Media\03.jpg文件，如图（6-d）所示，并添加到“遗忘的生命”文件中，设置图层混合模式为“变暗”，效果如图（6-e）所示。


图（6-a）打开的素材图像

创建不透明蒙版并设置各项参数，效果如图（6-f）所示。选择组成R字母的所有对象，按快捷键Ctrl+G进行编组，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令，使整个字母R位于整个字母A的下方。


图（6-d）打开的素材图像


图（6-e）添加素材图像



创建不透明蒙版


图（6-f）不透明蒙版的效果


图（7-a）绘制路径并填充渐变


图（7-b）绘制路径


图（7-c）绘制路径


图（7-d）继续绘制路径


图（7-e）绘制路径组成立体效果


图（7-f）调整图层顺序效果

07 绘制字母T

使用钢笔工具在字母R的右边绘制平行四边形形状的路径，并设置渐变色标为深灰色（R53、G47、B58），浅灰色（R149、G149、B149），效果如图（7-a）所示。用钢笔工具继续绘制四边形路径，填充相同的渐变效果，如图（7-b）所示。

在这两个路径的上面接着绘制透视效果的字母T路径，效果如图（7-c）所示。绘制四边形路径，与刚才绘制的路径连接起来，效果如图（7-d）所示。继续绘制路径，并将这些路径连接一体，制作出立体的T字效果，注意每个路径之间的连接，效果如图（7-e）所示。选择刚才绘制的这些路径，按快捷键Ctrl+G进行编组。

将编组后的字母T路径所在的图层向下移动，并多次按快捷键Ctrl+[，调整到字母R下方。调整后的图形效果如图（7-f）所示。

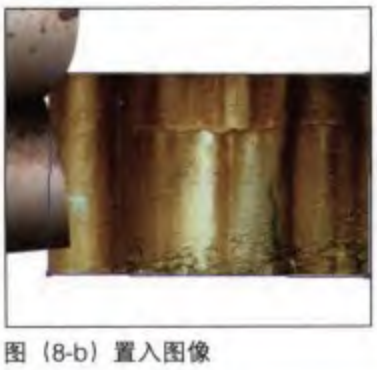


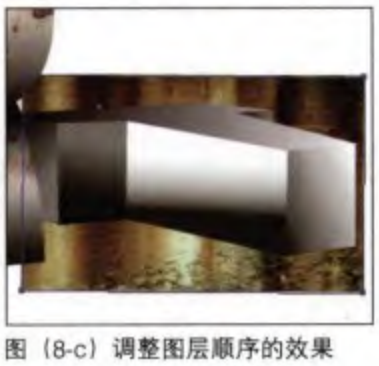
"图层"面板



"图层"面板


图（8-a）更改渐变效果


图（8-b）置入图像


图（8-c）调整图层顺序的效果

08 创建立体字母T的怀旧质感

选择编组的立体字母T图形，依次按快捷键Ctrl+C和Ctrl+F，复制图形并粘贴在前，在"图层"面板中即可看到复制图形在最上层。使用直接选择工具选择复制得到的图形中的单个路径，再将渐变更改为灰色到白色，效果如图（8-a）所示。

置入本书配套光盘中Chapter 1\works08\Media\03.jpg文件中的素材，在选项栏中单击"嵌入"按钮，将链接文件嵌入为图像，然后对图像进行缩小变换，效果如图（8-b）所示。将图像下移到复制得到的字母T图形下方，效果如图（8-c）所示。



图（8-d）创建不透明蒙版后的效果

同时选择复制得到的字母T图形和素材图像，在“透明度”面板中单击右上角的扩展按钮并在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，将字母T建立为素材图像的不透明蒙版，然后设置混合模式为“叠加”，效果如图（8-d）所示。



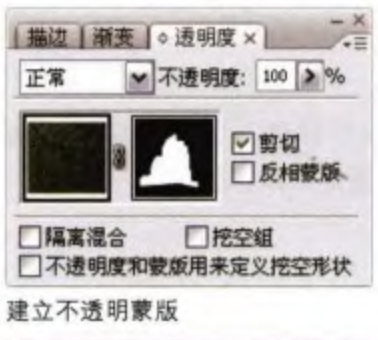
创建不透明蒙版并设置混合模式



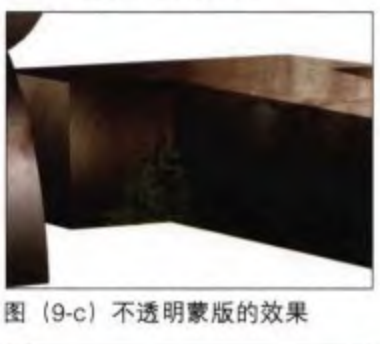
图（9-a）绘制白色图形



图（9-b）置入素材图像



建立不透明蒙版



图（9-c）不透明蒙版的效果

09 添加立体字母的苔藓细节

设置“填充”为白色，“描边”为无。选择钢笔工具，如图（9-a）所示绘制图形。执行“文件>置入”命令，置入本书配套光盘中Chapter 1\works08\Media\04.jpg文件中的苔藓素材图像。按快捷键Ctrl+[后移一层并调整大小和位置，效果如图（9-b）所示。

选择绘制的白色图形和素材图像，再在“透明度”面板中建立不透明蒙版，效果如图（9-c）所示。设置创建的不透明蒙版的图层混合模式为“叠加”，添加的苔藓效果就会与立体字母T的光影一致，如图（9-d）所示。

使用相同的方法，置入苔藓素材图像，为立体字母A和R添加苔藓效果，如图（9-e）所示。



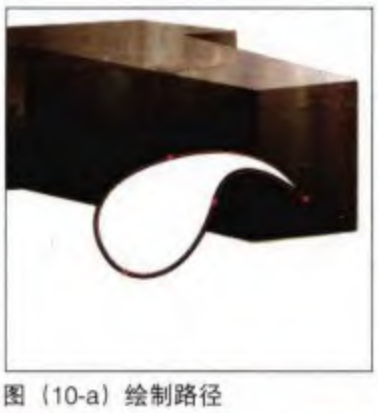
设置图层混合模式



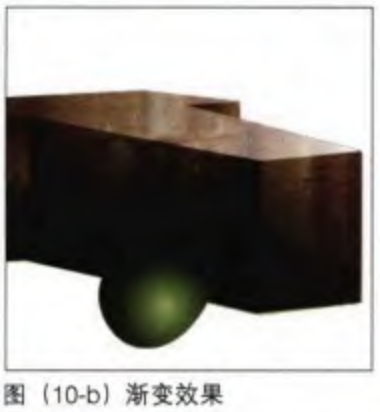
图（9-d）叠加混合效果



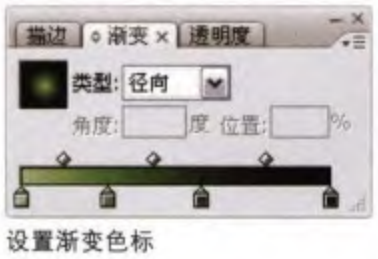
图（9-e）添加苔藓后的效果



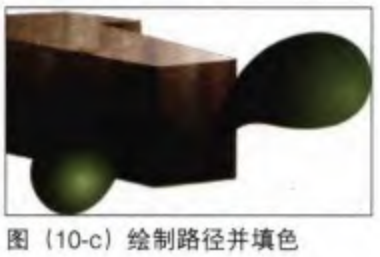
图（10-a）绘制路径



图（10-b）渐变效果



设置渐变色标



图（10-c）绘制路径并填色

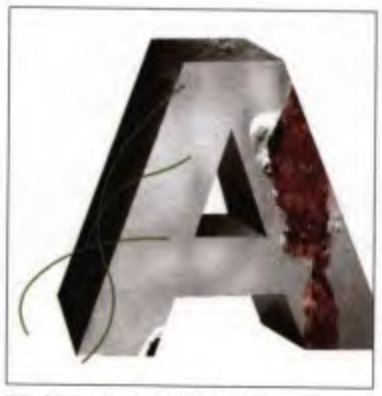
10 添加其他元素

新建“图层2”图层，使用钢笔工具在字母T图形下方绘制一个路径，路径形状如图（10-a）所示。

在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“径向”，再分别设置渐变色标为乳色（R195、G214、B166），浅绿色（R100、G172、B54），绿色（R11、G99、B0），墨绿色（R0、G20、B0）。

选择渐变工具，然后在路径内拖动应用渐变，渐变效果如图（10-b）所示。


图（10-d）绘制S形描边路径


图（10-e）添加描边路径

使用钢笔工具绘制另一个形状相似的图形，使用相同的方法渐变填色，效果如图（10-c）所示。

使用钢笔工具在字母A图形边缘绘制S形的开放路径，设置“填色”为无，“描边”为绿色（R69、G142、B12），“描边粗细”为0.75 pt，效果如图（10-d）所示。使用相同的方法再绘制两个路径，按住Alt键的同时在路径以外的任意地方单击即可结束绘制，效果如图（10-e）所示。

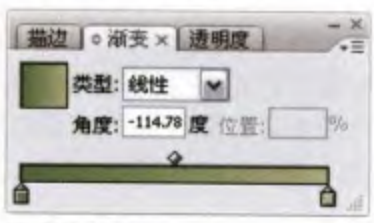


设置描边粗细


图（10-f）绘制叶子图形


图（10-g）复制叶子图形

用钢笔工具在绘制的描边路径上绘制叶子形状的路径，更改“填色”为黄灰色（R145、G144、B90），设置“描边”为无，效果如图（10-f）所示。

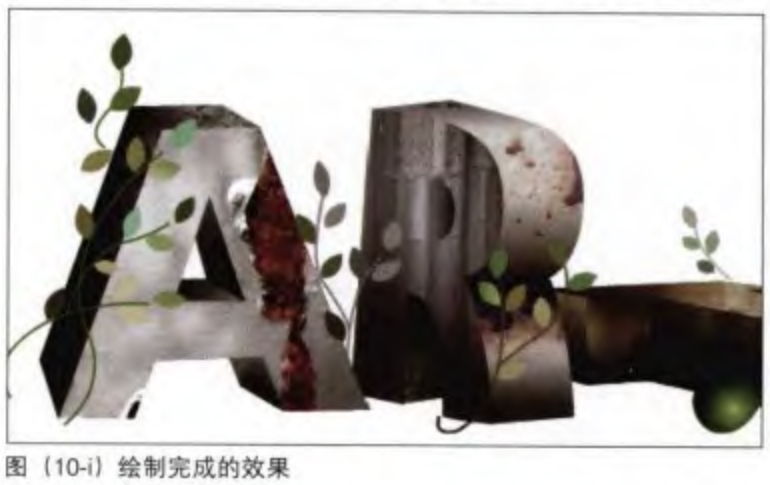


设置渐变色标


图（10-h）复制图形并更改颜色

使用选择工具选择刚才绘制的叶子路径，进行多次复制并旋转方向放置到描边路径上，如图（10-g）所示。更改填色为线性渐变并设置渐变色标为绿色（R102、G169、B110），黄色（R213、G210、B155），继续绘制更多的叶子并更改颜色，效果如图（10-h）所示。

继续复制叶子图形，并调整大小和方向。选择藤枝并单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“轮廓化描边”命令，使用相同的方法重新设置弯曲的藤枝填色为渐变，以丰富细节变化。


图（10-i）绘制完成的效果

同时选择这些叶子和弯曲路径，按快捷键Ctrl+G进行编组。用同样的方法在其他两个字母图形上制作枝叶图形，再分别对组成每个枝叶的图形编组，如图（10-i）所示。

Tip/Point

需要打散包含子编组的编组时，可按快捷键Ctrl+Shift+G或执行“对象>取消编组”命令。需要打散单独的编组对象时，按快捷键Ctrl+G即可。


图（11-a）绘制描边路径


图（11-b）轮廓化描边路径

11 绘制植物枝干

新建“图层3”图层并置于“图层1”图层下面。选择钢笔工具，设置“填色”为无，“描边”为褐色（R65、G35、B18）。主干的“描边粗细”为3 pt，枝干的“描边粗细”为2 pt，如图（11-a）所示绘制植物的枝干描边路径。绘制完成后使用选择工具选择枝干描边路径，执行“对象>路径>轮廓化描边”命令，描边路径转换为轮廓，如图（11-b）所示。



选择“羽毛”符号


图（11-c）喷射羽毛符号



“色板”面板


图（11-d）调整羽毛


图（11-e）填充新建色块


图（11-f）调整填充图案的效果


图（11-g）创建渐变图形


图（11-h）正片叠底效果

执行“窗口>符号库>自然界”命令，弹出“自然界”面板，在面板中选择“羽毛”符号。使用符号喷枪工具在画面空白处单击一次，喷射一个符号，如图（11-c）所示。

切换到选择工具，对符号进行放大变换，执行“对象>扩展”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，使符号扩展为图形。

使用钢笔工具对图形进行调整，调整的图形将用于枝干的填色，花纹效果如图（11-d）所示。把调整过的羽毛图形拖动到“色板”面板中，新建一个图案色块。

使用选择工具选择所有的枝干图形，按快捷键Ctrl+G编组，再按快捷键Ctrl+C和Ctrl+F，复制图形粘贴在前面。选择复制的编组图形，单击“色板”面板中新建的色块，则创建的新色块花纹图像就运用到了枝干图形中，为枝干添加了花纹，效果如图（11-e）所示。

使用直接选择工具选择单独的枝干图形，再双击工具箱的选择工具，在弹出的对话框中取消“对象”复选框的勾选，完成后单击“确定”按钮。双击比例缩放工具在弹出的对话框中取消“对象”复选框的勾选并设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，调整填充后的图案效果如图（11-f）所示。

选择枝干左上角的两个枝干图形，按快捷键Ctrl+C和Ctrl+F，复制图形并粘贴在前面。更改填充为黑白渐变效果如图（11-g）所示，并设置图层混合模式为“正片叠底”，效果如图（11-h）所示，枝头的颜色加深了。



“移动”对话框



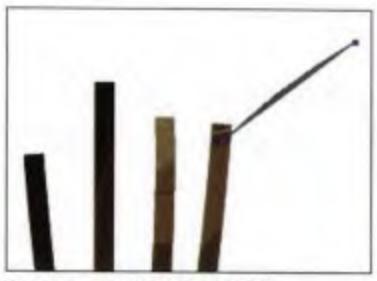
“比例缩放”对话框



“扩展”对话框



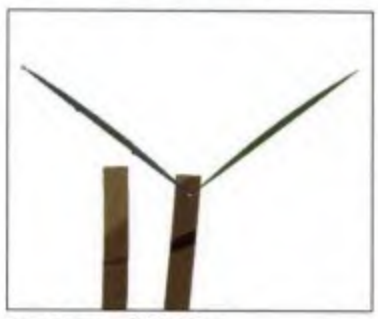
设置图层混合模式



图（12-a）绘制针叶图形



"镜像"对话框



图（12-b）镜像效果



图（12-c）绘制针叶



图（12-e）添加针叶图形完成后效果

12 添加植物的针叶

设置"填色"为绿色（R34、G136、B9），设置"描边"为无，然后使用钢笔工具在枝干的上方绘制如图（12-a）所示的针叶图形。

选择镜像工具，按住Alt键的同时在画面单击确定镜像中心点，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击"复制"按钮，效果如图（12-b）所示，使用选择工具调整大小和方向，再变换不同的填色，效果如图（12-c）所示。



图（12-d）复制图形

绘制完成一个枝头的枝叶后，就选择所有的针叶图形，按快捷键Ctrl＋G编组。选择选择工具，按住Alt键复制移动针叶到不同的枝头，再使用钢笔工具绘制针叶增加变化，如图（12-d）所示。使用相同的方法绘制完成植物，效果如图（12-e）所示。



图（13-a）嵌入草地素材图像

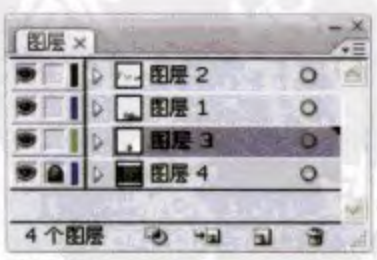
13 置入草地背景图像

新建"图层4"图层并移动到"图层"面板的最下面。执行"文件>置入"命令，在弹出的"置入"对话框中选择本书配套光盘中Chapter 1\works08\media\05.jpg文件，然后单击"置入"按钮，将文件置入文件中，如图（13-a）所示。

在工具箱中选择选择工具，再将草地图像缩小到与画板相同大小，然后单击选项栏中的"嵌入"按钮，将链接文件嵌入为图像。在"图层"面板中单击"图层4"图层左边的"切换锁定"方框，锁定"图层4"。



"图层"面板



锁定图层

Tip/Point

"置入"命令的主要功能是在Illustrator中导入基于栅格化的图像，可以是在设计中使用的照片图像或临摹的图像，置入的栅格化图像可以在Illustrator中应用滤镜效果。


图（14-a）绘制填色路径1


图（14-b）绘制填色路径2


图（14-c）高斯模糊效果


图（14-d）绘制流水路径1


图（14-e）绘制流水路径2


图（14-f）绘制流水路径3

14 绘制流水图形

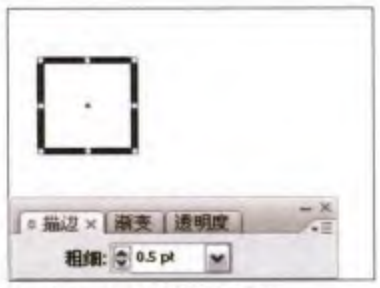
使用钢笔工具在字母A图形的左侧绘制弯曲路径，并设置“填色”为绿色（R4、G113、B6），设置“描边”为无，绘制的流水图形效果如图（14-a）所示。

使用相同的方法，设置“填色”为浅绿色（R69、G206、B23）。使用钢笔工具绘制另一个流水图形并按快捷键Ctrl+[后移一层，效果如图（14-b）所示。选择绘制的浅绿图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（14-c）所示。

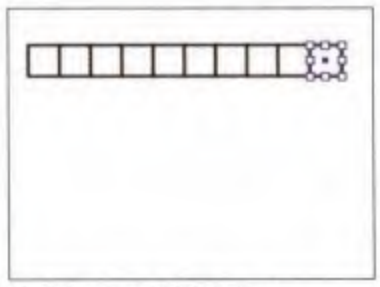


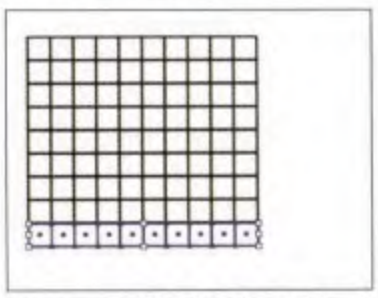
“高斯模糊”对话框

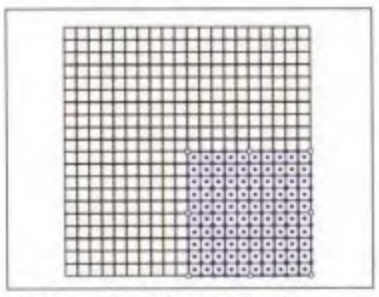
使用钢笔工具在字母T图形的右下方绘制弯曲路径，并设置“填色”为白色，“描边”为无，路径效果如图（14-d）所示。用钢笔工具继续绘制弯曲路径，与刚才绘制的弯曲路径走向相同，路径效果如图（14-e）所示。绘制第3个路径，再同时选择这3个路径并编组，如图（14-f）所示。



图（15-a）绘制描边方形


图（15-b）复制描边方形


图（15-c）编组并复制方形组1


图（15-d）编组并复制方形组2

15 创建马赛克图像

设置“填色”为无，设置“描边”为黑色，在“描边”面板中设置“粗细”为0.5 pt。双击矩形工具，在弹出的对话框中设置“宽度”和“高度”分别为0.25cm，完成后单击“确定”按钮，如图（15-a）所示。按住Alt键的同时，使用选择工具复制右移方块描边图形，使描边对齐，再按快捷键Ctrl+F重复上一步操作，得到如图（15-b）所示的一组方形。

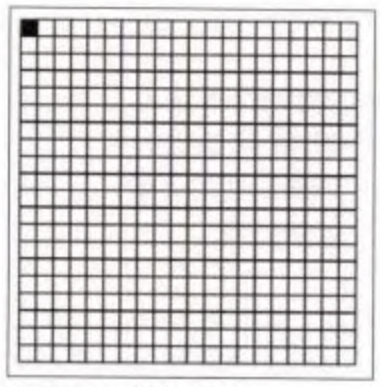
创建完成后选择所有的方形组对象，按快捷键Ctrl+G编组。按住Alt键的同时，使用选择工具。复制下移方形组，效果如图（15-c）所示。创建完成后选择所有的方形组对象，按快捷键Ctrl+G编组。按住Alt键的同时，使用选择工具，前面创建的方块组拼合成一个大的正方形状的方形组，如图（15-d）所示。

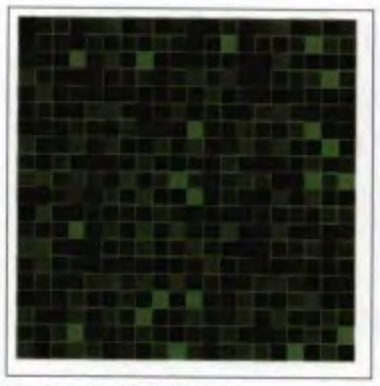
使用直接选择工具选择最左边的小方形，设置“填色”为墨绿色（R1、G15、B18），设置“描边”为绿色（R4、G190、B3），如图（15-e）所示。

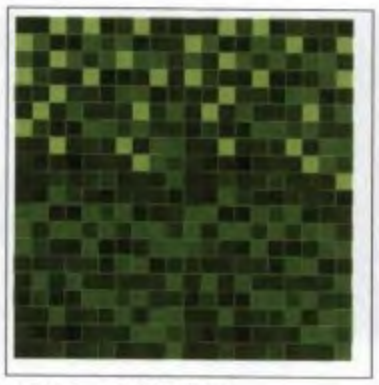
使用相同的方法，为小方块填色，注意有些有描边，有些无描边，使整个填色完成后的效果富于变化，并填充三组不同颜色的方块组，如图（15-f）、图（15-g）和图（15-h）所示。

Tip/Point

绘制填色和描边相同的方块时，可以使用吸管工具吸取样本方块的颜色信息，然后为选定的方块对象快速应用相同的填色和描边。


图（15-e）为方块填色

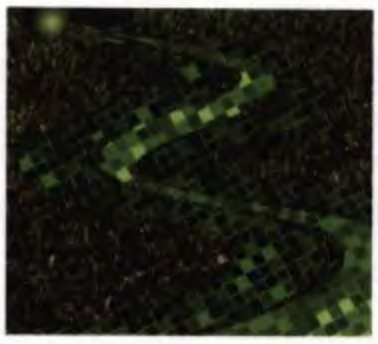

图（15-f）填色效果1


图（15-g）填色效果2


图（15-h）填色效果3

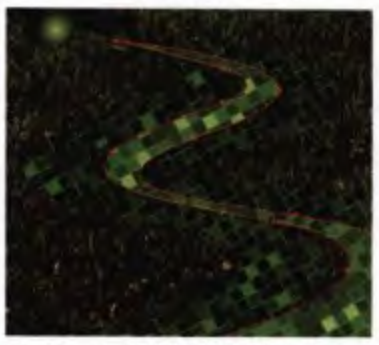


"旋转"对话框


图（16-d）旋转图案后的效果

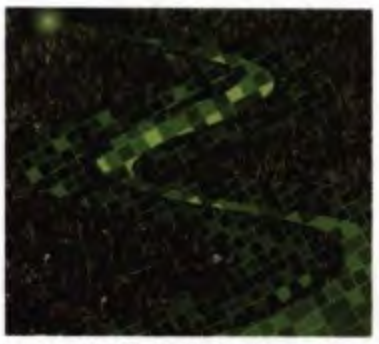


"比例缩放"对话框


图（16-e）比例缩放后的效果



"移动"对话框


图（16-f）移动后的效果

16 填充马赛克图案

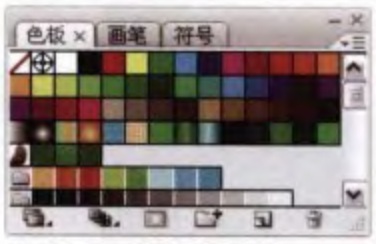
执行"窗口>色板"命令，弹出"色板"面板。把前面创建的三个不同的正方形状的方块组拖动到"色板"面板中，如图（16-a）所示。双击色块，在弹出的"色板选项"对话框中分别重新命名为"马赛克1"、"马赛克2"、"马赛克3"，完成后单击"确定"按钮。

使用选择工具分别从左到右选择流水图形，再分别单击"色板"的"马赛克1"、"马赛克2"、"马赛克3"，效果如图（16-b）所示。

使用选择工具选择左边的流水图形，如图（16-c）所示，再双击旋转工具，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击"确定"按钮，效果如图（16-d）所示。

选择中间的流水图形，双击比例缩放工具，在弹出的"比例缩放"对话框中设置等比缩放的比例为129%，完成后单击"确定"按钮，效果如图（16-e）所示。

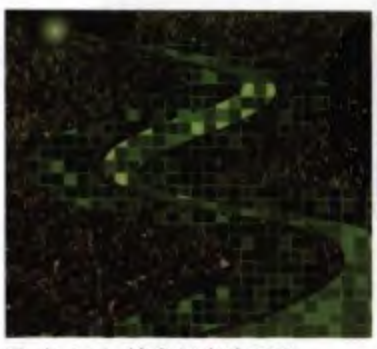
继续选择中间的流水图形，双击选择工具，在弹出对话框中设置各项参数，完成后单击"确定"按钮，效果如图（16-f）所示。



图（16-a）"色板"面板



"色板选项"对话框


图（16-b）填充马赛克图案

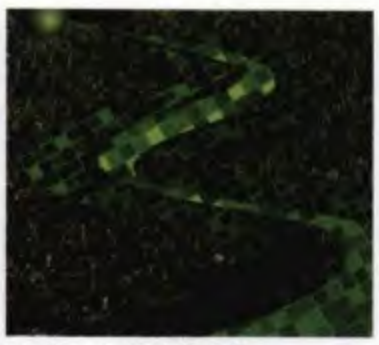

图（16-c）选择左边的流水图形

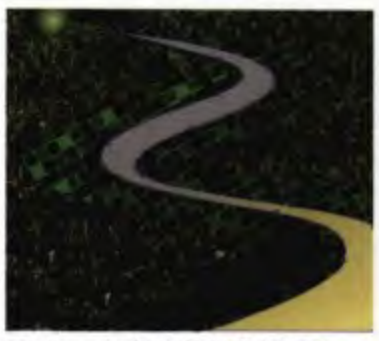
Tip/Point

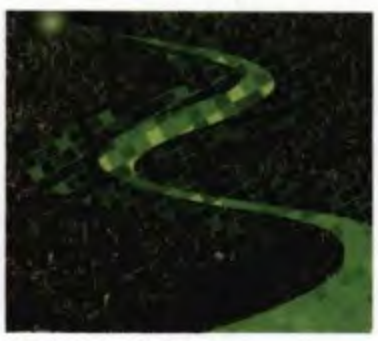
要用图案填充路径时，选择该路径，在"色板"面板中单击相应的图案就可以用选择的图案填充路径。执行"窗口>色板库"命令，在弹出的级联菜单中执行相应的命令，即可弹出与命令对应的面板，如"金属"面板。执行"窗口>色板库>其他库"命令，通过"其他库"可以导入更多的库。

除了使用Illustrator提供的图案以外，还可以创建自定义图案。先绘制图案，然后将其拖动到"色板"面板中，新图案就出现在"色板"面板上。选择需要填充的对象，再选择新创建的图案，即可将新图案应用到对象上。

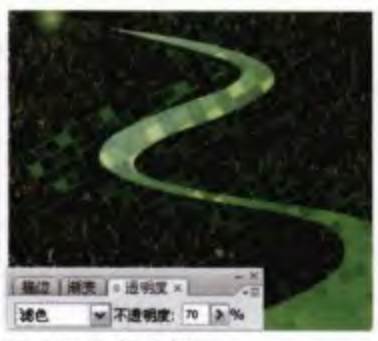

图（17-a）创建渐变流水图形


图（17-b）正片叠底效果


图（17-c）创建渐变流水图形

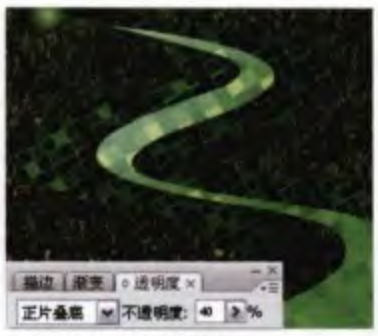

图（17-d）叠加效果


图（17-e）创建渐变的流水图形



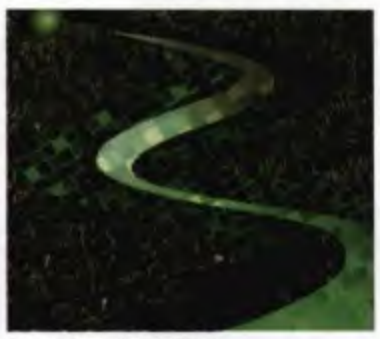
图（17-f）混合效果


图（17-g）创建渐变的流水图形



图（17-h）混合效果

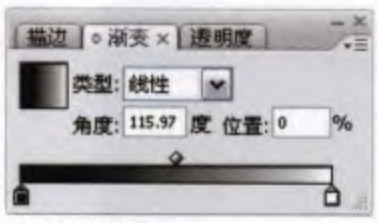

图（17-i）创建渐变的流水图形


图（17-j）混合效果

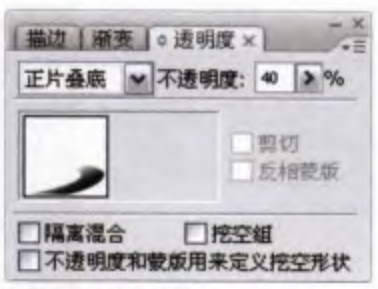
17 创建渐变流水图形

在按住Alt键的同时，使用选择工具复制选择左边的流水图形，并重新设置填色为黑白渐变，完成后使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（17-a）所示。设置图层混合模式为“正片叠底”，设置“不透明度”为40%，效果如图（17-b）所示。

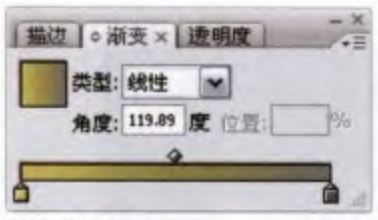
使用相同的方法，复制中间的流水图形，在“渐变”面板中设置渐变的各项参数，完成后使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（17-c）所示。设置图层混合模式为“叠加”，效果如图（17-d）所示。



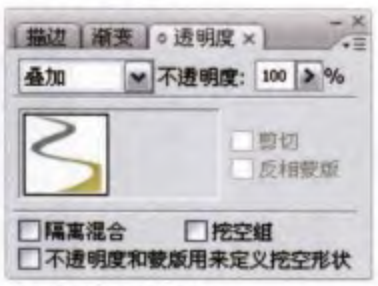
设置渐变色标



设置图层混合参数

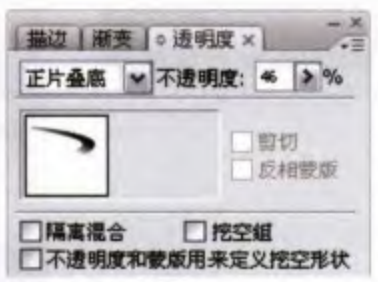


设置渐变色标



设置图层混合模式

再次复制中间的流水图形，设置渐变为黑白渐变并调整渐变的方向，效果如图（17-e）所示，并设置图层混合模式为“滤色”，设置“不透明度”为70%，效果如图（17-f）所示。继续复制中间的流水图形，设置渐变为黑白渐变并调整渐变的方向，效果如图（17-g）所示，并设置图层混合模式为“正片叠底”，设置“不透明度”为40%，效果如图（17-h）所示。



设置图层混合参数

使用相同的方法复制右边的流水图形，设置渐变为黑白渐变并调整渐变的方向，效果如图（17-i）所示，并设置图层混合模式为“正片叠底”，设置“不透明度”为46%，效果如图（17-j）所示。

Tip/Point

为对象描边时，可以使用“描边”面板来控制线条是实线还是虚线，控制虚线次序、描边粗细、描边对齐方式、斜接限制以及线条连接和线条端点的样式。

18 创建渐变的描边轮廓

使用选择工具选择3个流水图形，按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前，再单击“默认填色和描边”按钮，效果如图（18-a）所示。执行“对象＞路径＞轮廓化描边”命令，使描边转换为轮廓，如图（18-b）所示。


图（18-a）复制图形并设置描边

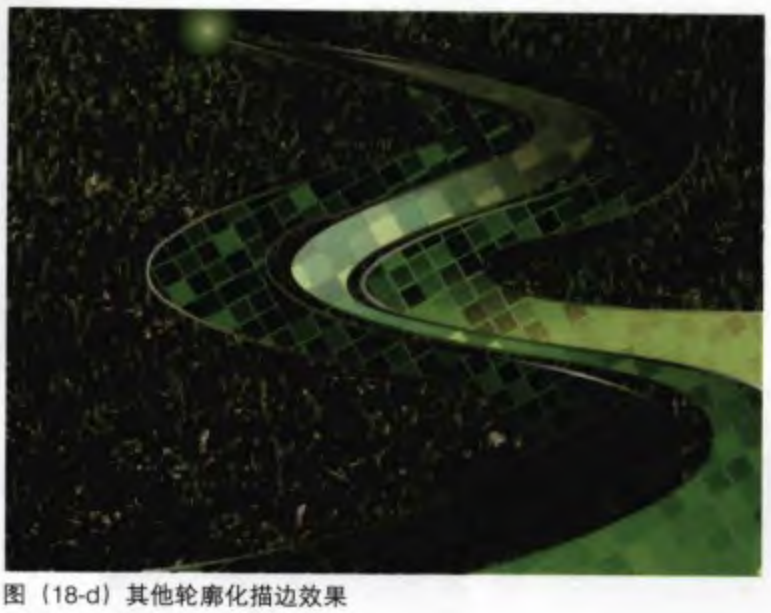

图（18-b）轮廓化描边

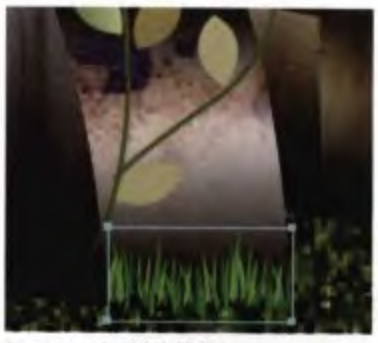


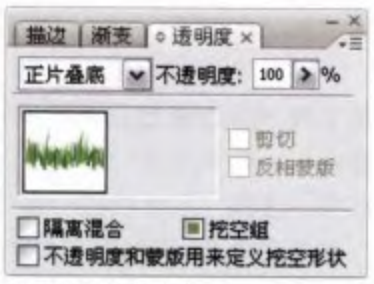
设置渐变色标


图（18-c）渐变效果

使用选择工具选择左边轮廓化的描边，在“渐变”面板中设置各项参数，再使用渐变工具调整渐变的方向，如图（18-c）所示。使用相同的方法，创建其他轮廓化描边，效果如图（18-d）所示。


图（18-d）其他轮廓化描边效果


图（19-a）创建符号



设置符号的混合模式

19 添加符号

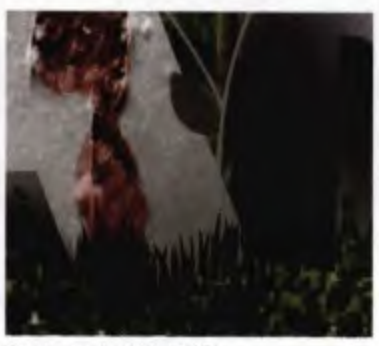
执行“窗口>符号库>自然界”命令，弹出“自然界”面板，在面板中单击“草地4”符号。使用符号喷枪工具在字母A图形下方单击一次，喷射一个符号，然后切换到选择工具，对符号进行缩小变换，效果如图（19-a）所示。



选择“草地4”符号

在“透明度”面板中设置符号的“混合模式”为“正片叠底”。符号的正片叠底效果如图（19-b）所示。


图（19-b）正片叠底效果


图（19-c）复制符号

使用选择工具复制制作的符号，再移动到字母A图形的右方，效果如图（19-c）所示。执行“对象>扩展”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，执行两次相同的扩展操作。


图（19-d）调整扩展符号后的效果



“扩展”参数

使用直接选择工具选择需要去除的部分，按Delete键删除并调整大小，效果如图（19-d）所示。使用相同的方法添加更多草地符号并调整。

配合符号着色器工具，并改变符号的颜色，效果如图（19-e）所示。配合倾斜工具，如图（19-f）所示适当调整对象的倾斜度，效果如图（19-g）所示。


图（19-e）符号着色

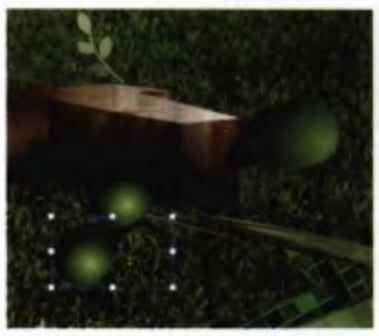

图（19-f）倾斜对象

Tip/Point

可以使用如下改变符号工具的直径。
(1) 双击符号工具，在弹出的“符号工具选项”对话框中的“直径”文本框中输入需要的工具直径大小即可。
(2) 用键盘中的方括号交互改变正在使用的符号工具的半径，按[键可减少直径，按]键可增加直径。



图（19-g）添加符号完成后的效果



图（20-a）移动复制图像



图（20-b）填充颜色



图（20-c）高斯模糊效果



图（20-d）绘制图形



图（20-g）最终效果

20 添加阴影效果

新建“图层7”图层并置于“图形1”图层上面。使用选择工具选择左边的逗号图形，按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前，把复制得到的图形拖动到“图层7”图层中，如图（20-a）所示。

使用吸管工具吸取最顶层草地的深色，并设置图层混合模式为“正片叠底”，效果如图（20-b）所示。选择填色的逗号图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（20-c）所示。



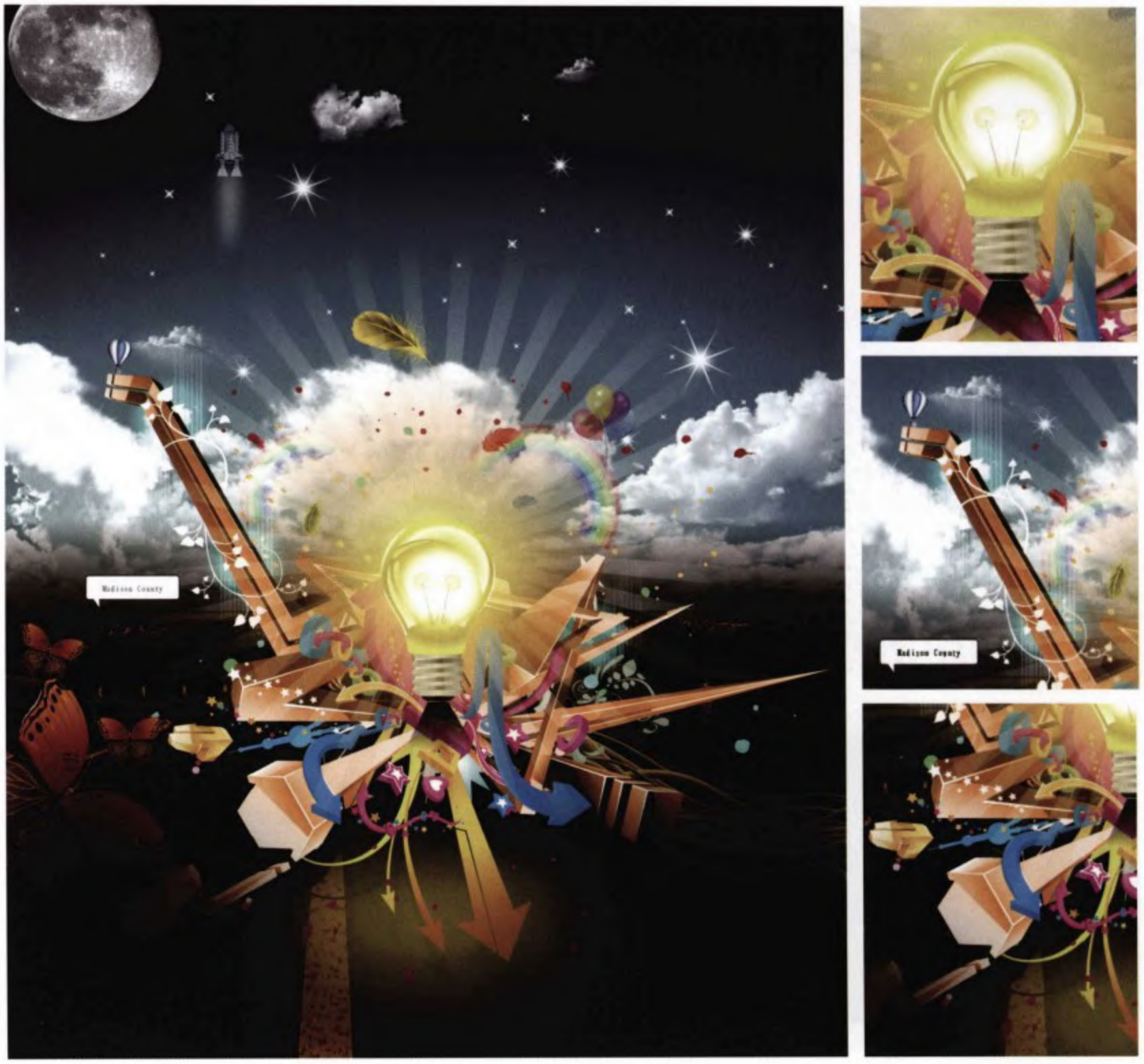
图（20-e）高斯模糊效果



图（20-f）高斯模糊效果

使用钢笔工具在字母T下面绘制阴影图形。使用吸管工具吸取前面创建的逗号阴影的颜色，效果如图（20-d）所示，再添加与前面相同的高斯模糊效果，如图（20-e）所示。

使用相同的方法创建其他阴影，并选择字母A上的红色图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置“半径”为10像素，效果如图（20-f）所示。对其余细节进行调整，最终效果如图（20-g）所示。至此，本实例制作完成。



Works 09
Illustrator works



发光公路

本实例利用钢笔工具进行基本图形的创建，结合使用旋转工具、渐变工具等，创建图形的立体效果，并运用效果命令等创建光晕特效。

文件位置

最终效果：Chapter 1\works09\Complete\发光公路.ai
原始素材：Chapter 1\works09\Media\01.jpg、02-07.ai

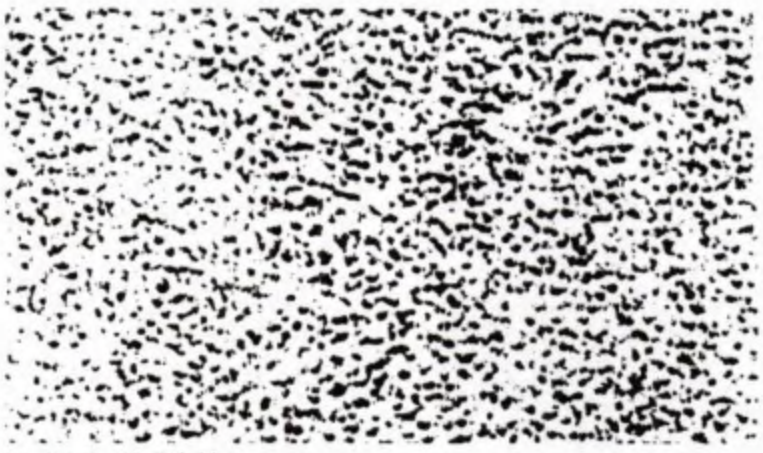

图（1-a）打开的图像文件



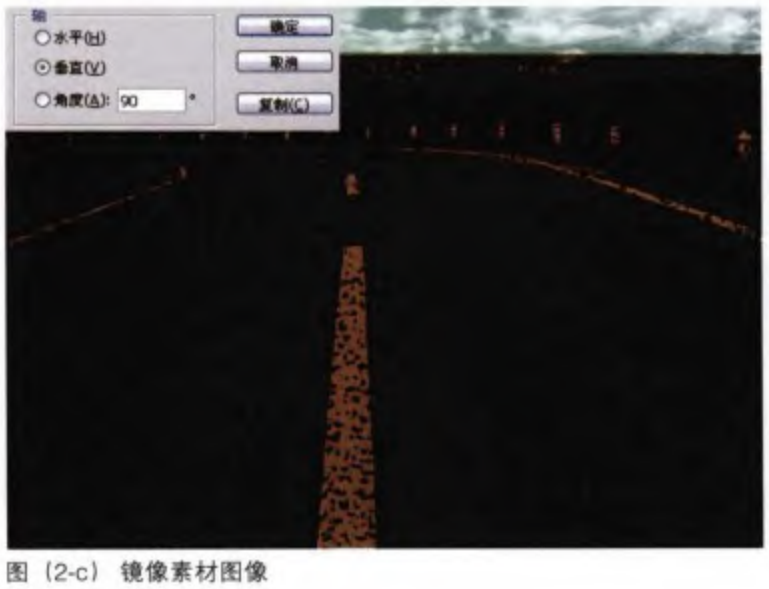
图（1-b）“图层”面板

01 打开背景图像

执行“文件>打开”命令，弹出“打开”对话框，选择本书配套光盘中Chapter 1\works09\Media\01.jpg文件，再单击“打开”按钮。打开的风景图像文件如图（1-a）和图（1-b）所示。


图（2-a）纹理素材


图（2-b）摆放素材图像



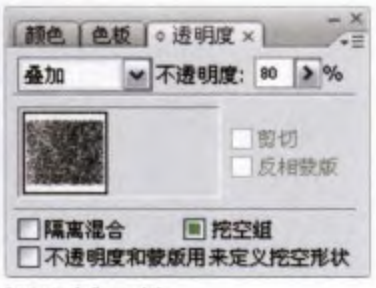
图（2-c）镜像素材图像

02 添加纹理素材

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 1\works09\Media\02.ai文件，再单击“打开”按钮，打开的纹理素材图像如图（2-a）所示。在01文件中新建“图层2”图层，再使用选择工具将纹理素材拖移至01文件中的“图层2”图层中，然后移动到路面的位置上并调整大小，效果如图（2-b）所示。

按住Ctrl键的同时，使用镜像工具选择纹理图案，再在按住Alt键的同时在画面中间位置单击，弹出“镜像”对话框，设置各项参数后单击“复制”按钮，镜像复制得到另一个纹理图案，位于原有纹理的右侧，效果如图（2-c）所示。

使用选择工具选择两个纹理图案，然后在“透明度”面板中设置图层混合模式为“叠加”，设置“不透明度”为80%，效果如图（2-d）所示。



“透明度”面板



“图层”面板


图（2-d）调整混合选项后的素材图像效果



图（3-a）创建矩形图像的位置



"渐变"面板

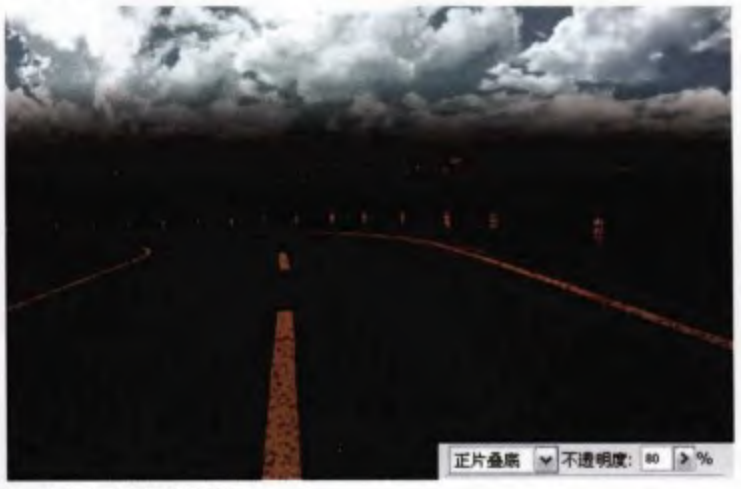
03 创建渐变图形

单击"图层"面板中的"创建新图层"按钮，新建"图层3"图层。选择矩形工具，设置"填色"为白色，"描边"为无，如图（3-a）所示在地平线位置创建矩形。选择渐变工具，并在"渐变"面板中设置"类型"为"线性"，再在矩形中从上到下创建渐变效果，得到如图（3-b）所示的效果。

选择"图层3"图层，在"透明度"面板中设置图层混合模式为"正片叠底"，设置"不透明度"为80%，合成两个图层的暗部，并使暗调减弱，如图（3-c）所示渐变图形融入图像中，用于表现地平线的光线效果。



图（3-b）创建渐变图像



图（3-c）编辑渐变效果



图（4-a）绘制圆形



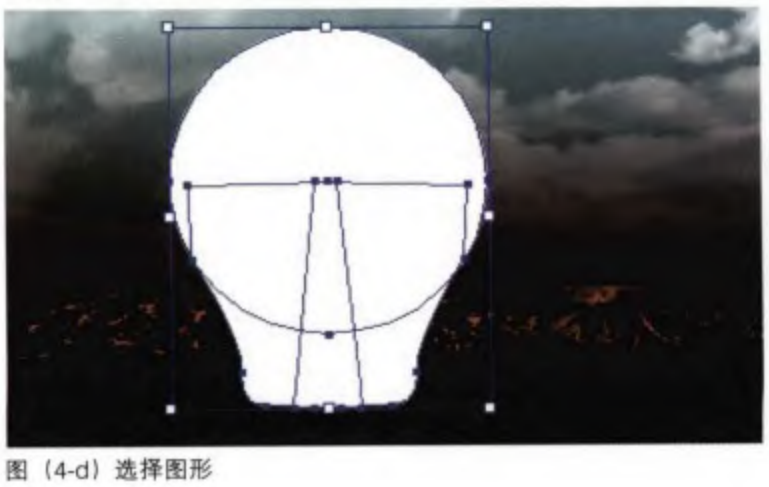
图（4-b）绘制灯泡颈部



"镜像"对话框



图（4-c）镜像图形的位置



图（4-d）选择图形

04 创建灯泡上半部分的轮廓

新建"图层4"图层，选择椭圆工具，设置"填色"为白色，"描边"为无，在画面中如图（4-a）所示位置，按住快捷键Shift+Alt的同时创建一个正圆。选择钢笔工具，如图（4-b）所示绘制灯泡颈部的一半图像。

按住Ctrl键的同时，使用镜像工具选择绘制完成的图形，在按住Alt键的同时，在画面中间位置单击，弹出"镜像"对话框，设置各项参数后单击"复制"按钮，镜像复制得到另一半图形，效果如图（4-c）所示。

选择"图层4"图层中的所有图形，如图（4-d）所示，执行"窗口>路径查找器"命令，弹出"路径查找器"面板，单击"与形状区域相加"按钮，再单击"扩展"按钮，效果如图（4-e）所示。



图（4-e）与形状区域相加后的效果



设置渐变色标


图（5-a）渐变效果



设置渐变色标


图（5-b）创建渐变后的效果



“描边”面板


图（5-c）绘制灯芯金属丝



设置渐变色标


图（5-d）渐变效果

05 创建灯泡的金属丝

使用选择工具选择灯泡上半部分，在“渐变”面板设置渐变各项参数，渐变效果如图（5-a）所示。选择钢笔工具，绘制灯泡发光体的底面，在“渐变”面板中设置渐变色标为黄色（R238、G193、B0），黄色（R250、G224、B0），白色（R255、G255、B255），使用渐变工具调整渐变效果，如图（5-b）所示。

选择钢笔工具，设置“填色”为无，“描边”为黑色，如图（5-c）所示绘制灯芯金属丝，再在“描边”面板中设置“粗细”为0.4 pt，选择描边路径后执行“对象>路径>轮廓化描边”命令。在“渐变”面板中设置渐变的各项参数，使用渐变工具应用渐变效果并调整渐变方向后的效果如图（5-d）所示。

按住Ctrl键的同时使用镜像工具选择灯芯金属丝图像，再按住Alt键并在灯泡中间位置单击，弹出“镜像”对话框，设置参数后单击“复制”按钮，镜像复制灯芯金属丝图像，再调整复制得到的灯芯金属丝的位置，效果如图（5-e）所示。



图（5-e）镜像复制灯芯金属丝


图（6-a）渐变效果


图（6-b）复制移动图像后


图（6-c）将灯芯金属丝后移一层


图（6-d）添加细节后的效果

06 创建灯泡发光体

选择椭圆工具，绘制一个圆形，在“渐变”面板中设置渐变的各项参数，再使用渐变工具调整渐变效果，如图（6-a）所示。按住Alt键的同时使用选择工具复制移动图形到另一边的灯芯金属丝上如图（6-b）所示。

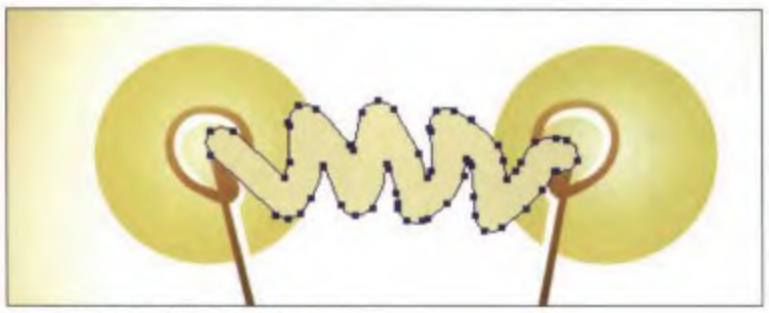
选择两个发光体并后移一层，使发光体置于灯芯金属丝后面，效果如图（6-c）所示。选择钢笔工具，设置“填色”为白色，“描边”为无，在金属丝上绘制高光，再镜像复制另一边的细节，效果如图（6-d）所示。



设置渐变色标



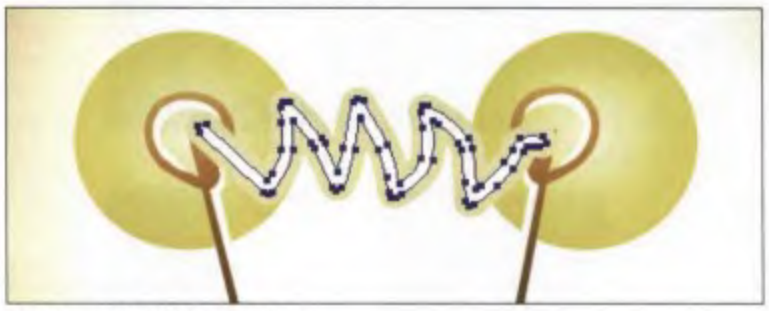
图（7-a）绘制钨丝路径



图（7-b）轮廓化描边效果

07 绘制灯泡的钨丝

在工具箱中选择钢笔工具，设置“填色”为无，设置“描边”为黄色（R250、G239、B159），绘制灯芯金属丝，在“描边”面板中设置“粗细”为1pt，效果如图（7-a）所示。选择描边路径并执行“对象>路径>轮廓化描边”命令，再使用钢笔工具添加和减少锚点以调整路径形状，效果如图（7-b）所示。使用相同的方法，绘制钨丝发光部分，并设置“填色”为白色，效果如图（7-c）所示。



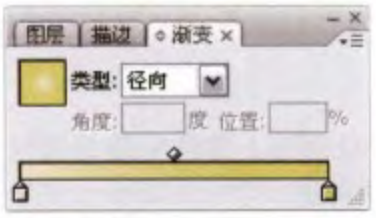
图（7-c）绘制钨丝后的效果



图（8-a）绘制高光 1



图（8-b）绘制高光 2



设置渐变色标



图（8-c）渐变效果

08 绘制灯泡底部的高光细节

选择钢笔工具，设置“填色”为白色，“描边”为无，在如图（8-a）所示的位置绘制金属丝底部高光细节，再绘制另一个高光细节，如图（8-b）所示。在“渐变”面板中设置渐变的各项参数，再使用渐变工具调整渐变效果，如图（8-c）所示。使用相同的方法绘制金属丝底部高光的所有细节，效果如图（8-d）所示。



图（8-d）完成高光后的效果



图（9-b）渐变效果



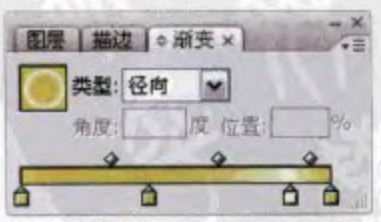
图（9-c）更多渐变效果

09 绘制灯泡的高光细节

选择钢笔工具，设置“填色”为白色，“描边”为无，在如图（9-a）所示的位置绘制灯泡的高光细节，在“渐变”面板中设置渐变的各项参数，再使用渐变工具调整渐变效果，如图（9-b）所示。使用相同的方法绘制灯泡表面其他位置高光的所有细节，效果如图（9-c）所示。



图（9-a）绘制高光



设置渐变色标

Tip/Point

渐变只能用于填充路径，而不能用于描边或文本对象，渐变也不可以用于图案中。


图（10-a）绘制图形 1


图（10-b）绘制图形 2



图（10-c）与形状区域相加


图（10-d）绘制图形


图（10-e）与形状相减后的效果

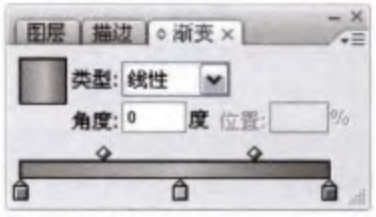
10 绘制灯泡的底座

选择钢笔工具，设置“填色”为黄色（R251、G242、B186），“描边”为无，在如图（10-a）所示的位置绘制图形，再镜像复制图形并调整副本的位置。使用选择工具选择两个图形，如图（10-b）所示，在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相加”按钮，再单击“扩展”按钮，效果如图（10-c）所示。按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F贴在前面。

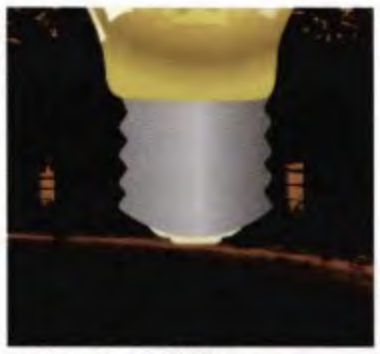


“路径查找器”面板

使用钢笔工具如图（10-d）所示绘制一个图形，在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相减”按钮，再单击“扩展”按钮，效果如图（10-e）所示。



设置渐变色标


图（11-a）渐变效果 1

11 绘制灯泡底座的细节

使用选择工具选择灯泡的底座，在“渐变”面板中设置渐变色标为灰色（R173、G173、B173），灰色（R216、G216、B216），灰色（R132、G132、B132），再使用渐变工具调整渐变效果，如图（11-a）所示。

使用相同的方法绘制灯泡底座的螺纹，在“渐变”面板中设置渐变参数后用渐变工具调整渐变效果，得到如图（11-b）所示的效果。

绘制螺纹并渐变填充，效果如图（11-c）所示。按住Alt键的同时使用选择工具复制移动螺纹，效果如图（11-d）所示。使用相同的方法绘制完成底座接触点。设置“填色”为黑色，“描边”为无，绘制灯泡底座，效果如图（11-e）所示。

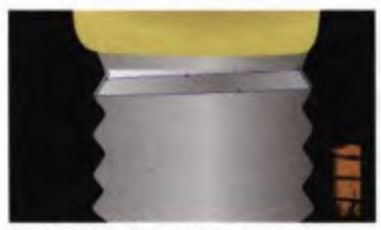


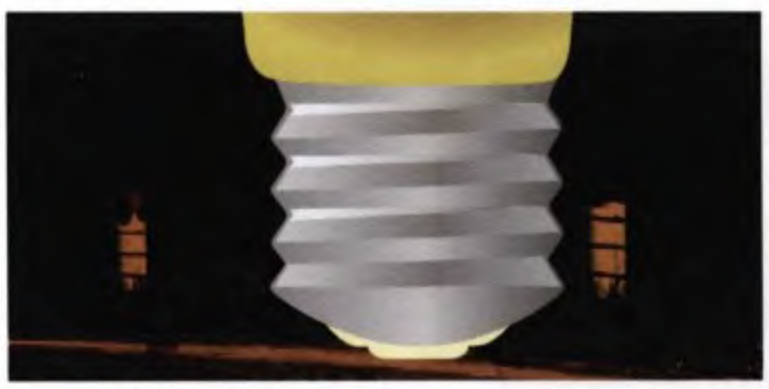
设置渐变色标


图（11-b）渐变效果 2



设置渐变色标


图（11-c）渐变效果 3


图（11-d）复制移动效果


图（11-e）完成灯泡底座后的效果



图（11-f）图层混合

使用选择工具选择灯泡底座的银色渐变图形，在“透明度”面板中设置图层混合模式为“明度”，使绘制的银色渐变图形转换为金色的渐变图形，如图（11-f）所示，选择组成灯泡的所有图形，再按快捷键Ctrl+G编组。

Tip/Point

如果编组不同图层中的几个对象，可以选择要编组的目标对象所在的最上面的图层，再将其他目标对象移动到图层中，然后对同一图层中的多个对象编组。这意味着“图层”面板中的堆叠顺序发生了变化，可能会更改画面的外观。


图（12-b）渐变效果

12 创建灯泡的光晕

新建“图层5”图层并置于“图层4”图层下方。选择椭圆工具，设置“填色”为白色，“描边”为无，在画面中如图（12-a）所示的位置，按住快捷键Shift+Alt创建一个正圆。在“渐变”面板中设置渐变色标为黄色（R251、G220、B0），橘红色（R237、G140、B31），再使用渐变工具调整渐变效果，如图（12-b）所示。选择圆形渐变图形执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数后单击“确定”按钮，效果如图（12-c）所示。



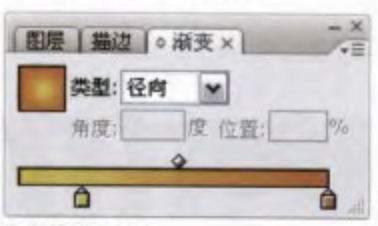
图（12-c）高斯模糊

使用选择工具选择模糊后的光晕，如图（12-d）所示，按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前，再使用选择工具调整光晕的大小，如图（12-e）所示。在“透明度”面板中设置图层混合模式为“滤色”，再按快捷将Ctrl+C复制，按快捷键Ctrl+F粘贴在前，效果如图（12-f）所示。

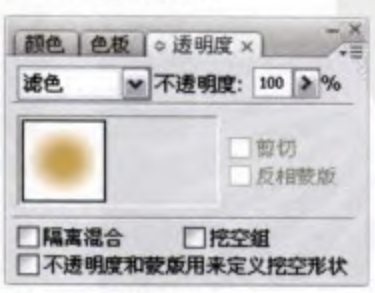

图（12-d）选择光晕


图（12-e）复制并缩小光晕


图（12-a）绘制圆形



设置渐变色标



设置图层混合模式


图（12-f）图层混合效果



图（13-a）绘制图形


图（13-b）复制旋转后的效果


图（13-c）重复复制旋转操作后的效果

13 创建光线图形

新建“图层6”图层并置于“图层5”图层下方。选择钢笔工具，设置“填色”为白色，“描边”为无，绘制如图（13-a）所示的长条四边形。

选择旋转工具，按Ctrl键选择图形，再按住Alt键在画面单击设置旋转中心点，弹出“旋转”对话框，设置各项参数后单击“复制”按钮，旋转复制得到的图形如图（13-b）所示。按快捷键Ctrl＋D重复执行复制旋转操作，得到呈放射形排列的效果，如图（13-c）所示。

使用选择工具选择所有的长条四边形，按快捷键Ctrl＋G编组，在“渐变”面板中设置渐变为从白色到黑色，从放射图形上创建渐变，得到如图（13-d）所示的效果。在“透明度”面板中设置放射图形组的图层混合模式为“滤色”，设置“不透明度”为50%，效果如图（13-e）所示，合成两个图层的亮部并降低亮调。



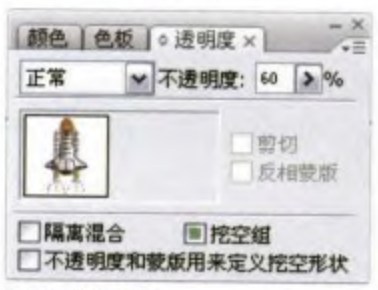
图（13-d）渐变效果



图（13-e）设置图层混合模式和不透明度后的效果



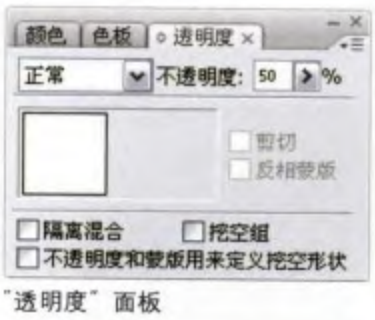
图（14-b）添加素材



"透明度"面板



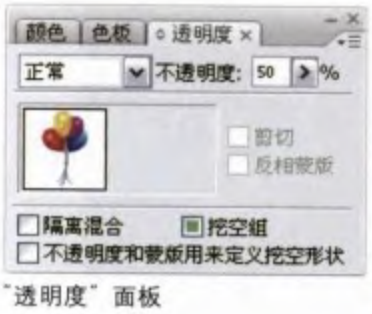
图（14-c）航天飞机的效果



"透明度"面板



图（14-d）烟雾的效果



"透明度"面板



图（14-e）气球的效果

14 添加素材

执行"文件>打开"命令，在弹出的"打开"对话框中选择本书配套光盘中Chapter 1\works09\Media\03.ai文件，再单击"打开"按钮，打开的素材图像如图（14-a）所示。在"图层"面板中新建"图层7"图层并置于"图层6"图层下方，再使用选择工具将素材拖移至01文件中的"图层7"图层中。使用与前面相同的方法，分别添加各个素材图像，效果如图（14-b）所示。



图（14-a）打开的素材

使用选择工具选择航天飞机图像，在"透明度"面板中设置"不透明度"为60%，效果如图（14-c）所示。

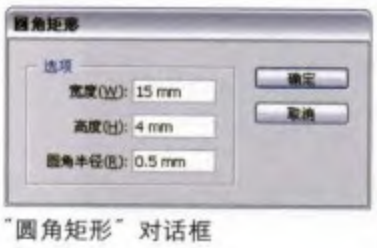
使用选择工具选择烟雾图像，设置烟雾所在图层的"不透明度"为50%，效果如图（14-d）所示。

使用选择工具选择气球图像，设置气球的"不透明度"为50%，效果如图（14-e）所示。

使用选择工具选择两个彩虹图像，设置两个彩虹图像所在图层的混合模式为"柔光"，效果如图（14-f）所示。



图（14-f）调节彩虹的混合模式



"圆角矩形"对话框



图（15-a）绘制圆角矩形

15 绘制对话框

设置"填色"为白色，"描边"为黑色，在"描边"面板中设置"粗细"为0.5 pt。选择圆角矩形工具，按住Alt键在画面中单击，弹出"圆角矩形"对话框，设置各项参数后单击"确定"按钮，创建完成的图形如图（15-a）所示。



图（15-b）与形状区域相加



图（15-c）与形状区域相加的效果

使用钢笔工具绘制一个三角形状的图形，再使用选择工具选择三角图形和圆角矩形图形，在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相加”按钮，再单击“扩展”按钮，如图（15-b）所示，创建的对话框效果如图（15-c）所示。选择文字工具，在创建的对话框中输入英文，并执行“窗口>字符”命令，在弹出的“字符”面板中设置各项参数，调整完成后的字符效果如图（15-d）所示。



图（15-d）字符效果



图（16-a）添加图形



图（16-b）打开的素材文件

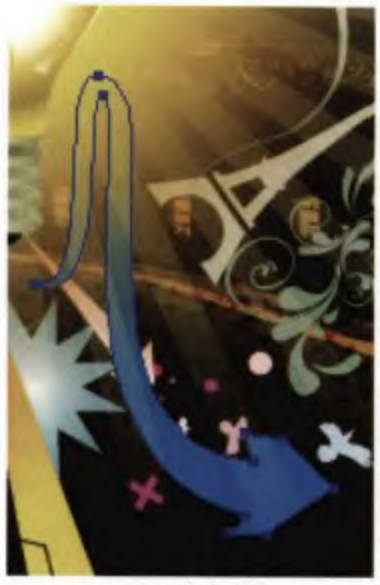
16 添加素材

在“图层”面板中新建“图层8”图层并置于“图层7”图层下方，再选择矩形工具和椭圆工具，分别绘制多个颜色鲜艳的小圆和小叉图形，如图（16-a）所示。

打开本书配套光盘中Chapter 1\works09\Media\04.ai文件，如图（16-b）所示。使用选择工具将素材拖移至01文件中的“图层8”图层中。使用相同的方法，分别添加各个素材，效果如图（16-c）所示。



图（16-c）添加素材


图（17-a）绘制箭头图形


图（17-b）绘制箭头的立体面

17 绘制几何体

新建“图层9”图层并置于“图层8”图层上方，选择钢笔工具，设置“填色”为蓝色（R0、G143、B211），“描边”为无，在如图（17-a）所示的位置绘制箭头图形。使用相同的方法，设置“填色”为浅蓝色（R0、G160、B233），用钢笔工具绘制箭头图形的立体面，如图（17-b）所示。继续设置不同的填色，再绘制各种几何体，效果如图（17-c）所示。


图（17-c）绘制完成几何体图形后的效果

Tip/Point

按住Shift键的同时，使用钢笔工具绘制，可保持路径转折处的夹角是45°角的倍数，如0°、45°和90°等。



设置渐变色标

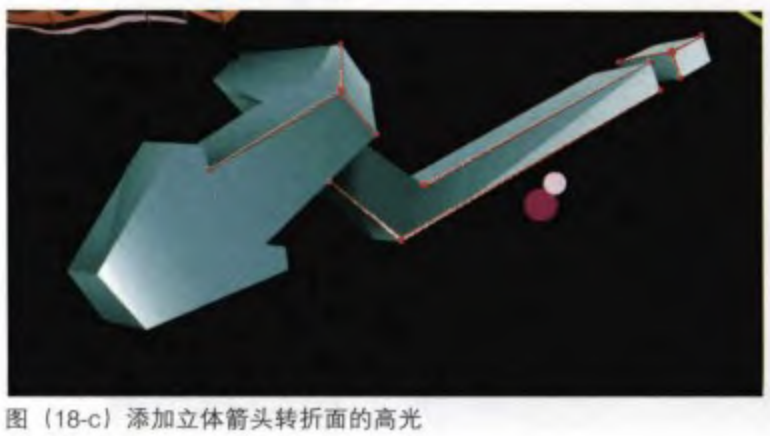

图（18-a）绘制渐变箭头

18 绘制几何体的光泽

新建“图层10”图层并置于“图层9”图层下方。选择钢笔工具，在“渐变”面板中设置渐变色标为白色（R255、G255、B255），青色（R0、G255、B249），青色（R0、G149、B152），然后绘制渐变效果的箭头。使用相同的方法在“渐变”面板设置各项参数，再使用钢笔工具绘制完成各个面，如图（18-a）所示。


图（18-b）绘制完成立体箭头的各个面

设置“填色”为白色，在某些面的转折处绘制高光，如图（18-b）所示。至此，一个带金属光泽的立体箭头绘制完成，效果如图（18-c）所示。使用相同的方法，绘制完成其他各式各样的几何体，效果如图（18-d）所示。


图（18-c）添加立体箭头转折面的高光


图（18-d）绘制完成带金属光泽的几何体后的效果



图（19-a）与形状相加后的效果



图（19-b）更改颜色完成后的效果

19 创建黄金色彩

选择“图层10”图层中的所有对象，按快捷键Ctrl+G编组。复制“图层10”图层得到“图层10_复制”图层，并置于“图层10”图层下方。隐藏“图层10”图层后，按快捷键Ctrl+Shift+G解除“图层10_复制”图层中的编组对象。

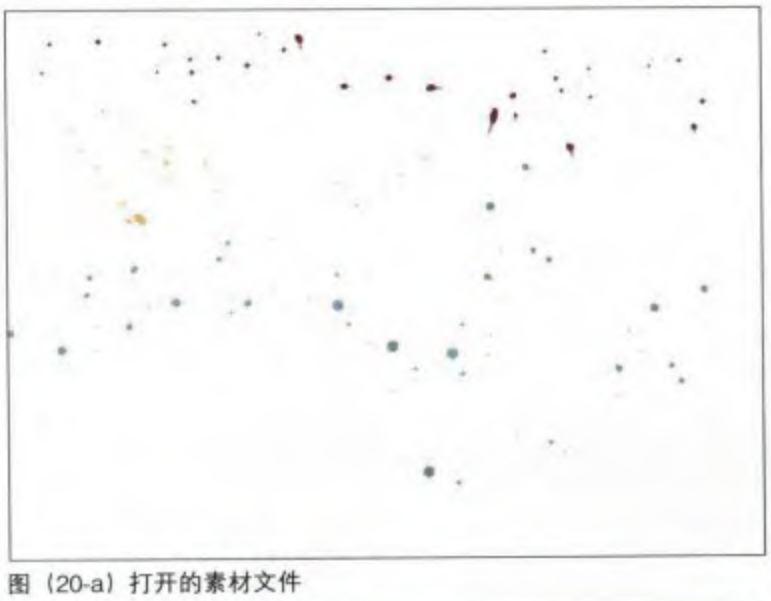
在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相加”按钮，再单击“扩展”按钮，并设置“填色”为黄色（R237、G140、B31），效果如图（19-a）所示。显示“图层10”图层，并设置“图层10”图层编组对象的图层混合模式为“明度”，只合成编组对象的明度，整个编组对象就有了黄金色彩，效果如图（19-b）所示。



复制“图层10”



隐藏“图层10”



图（20-a）打开的素材文件



图（20-b）添加素材

20 添加素材

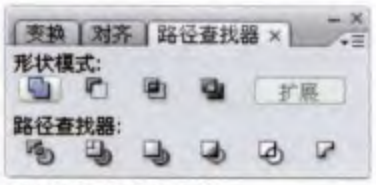
执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter1\works09\Media\05.ai文件，再单击“打开”按钮，打开的素材，如图（20-a）所示。

在“图层”面板中新建“图层11”图层并置于“图层10_复制”图层下方，然后使用选择工具将素材图案拖移至新建的“图层11”图层中，如图（20-b）所示。完成后使用相同的方法，分别添加更多的素材，效果如图（20-c）所示。



图（20-c）添加素材后的效果


图（21-a）绘制几何体



“路径查找器”面板



“透明度”面板

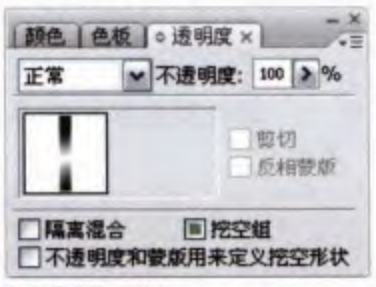

图（21-d）绘制长条矩形


图（21-e）复制移动长条矩形


图（21-f）创建渐变矩形



“渐变”面板



“透明度”面板


图（21-g）复制移动不透明蒙版后的效果

21 添加有金属光泽的几何体

新建“图层12”图层并置于“图层11”图层下方。选择钢笔工具，在“渐变”面板中设置渐变的各项参数，在如图（21-a）所示的位置绘制渐变填充的箭头，按快捷键Ctrl+G编组，按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+B粘贴在后，最后按快捷键Ctrl+Shift+G解除编组。在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相加”按钮，再单击“扩展”按钮，并设置“填色”为黄色（R237、G140、B31），设置编组的图层混合模式为“明度”，效果如图（21-b）所示。


图（21-b）金属光泽的细节


图（21-c）缠绕藤蔓后的效果

设置“填色”为白色，“描边”为无，在如图（21-c）所示的位置绘制藤蔓，使藤蔓穿插在几何体之间。选择矩形工具，如图（21-d）所示绘制一个长条矩形，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令。按住Alt键复制移动矩形，完成后选择所有的长条矩形，按快捷键Ctrl+G编组，效果如图（21-e）所示。

使用矩形工具创建面积大于长条矩形组的渐变矩形，如图（21-f）所示，然后单击“透明度”面板右上角的扩展按钮，在弹出的菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，创建光线效果。按住Alt键复制移动矩形到其他的位置，效果如图（21-g）所示。使用相同的方法编组，并设置图层组的图层混合模式为“柔光”，使前面绘制的长条矩形渐隐到下层的图形中，如图（21-h）所示。



图（21-h）柔光混合效果



设置渐变参数


图（21-i）创建渐变图形

选择椭圆工具，在“渐变”面板中设置渐变的各项参数，然后在如图（21-i）所示的位置绘制渐变圆形，完成后设置渐变圆形所在图层的混合模式为“滤色”，设置“不透明度”为70%，得到比两个图层中的图形都亮的效果，如图（21-j）所示。按住Alt键，复制移动到圆形光线的下面，效果如图（21-k）所示。



图（21-j）设置图层混合模式和不透明度后的效果


图（21-k）复制移动蓝色发光体后的效果

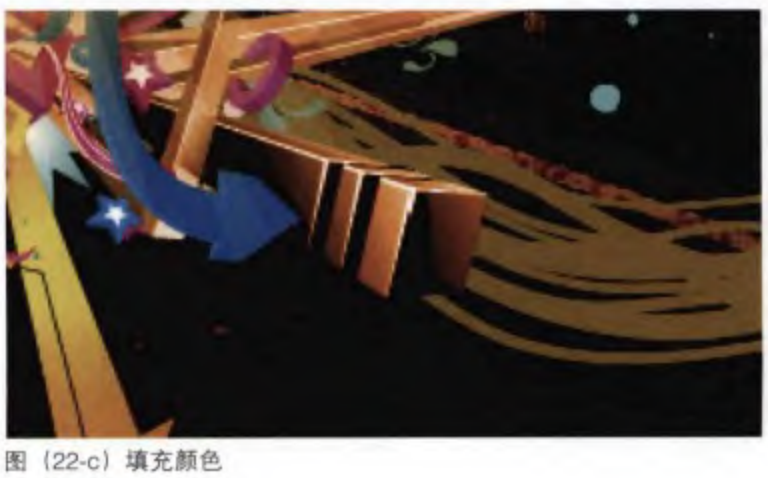

图（22-a）打开的素材

22 添加素材

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 1>works09>Media>05.ai文件，再单击“打开”按钮，打开的素材如图（22-a）所示。在“图层”面板中新建“图层13”图层并置于“图层12”图层下方，然后使用选择工具将素材图案拖移至新建的“图层13”图层中，效果如图（22-b）所示。


图（22-b）添加素材图像

复制“图层13”图层得到“图层13_复制”图层，选择“图层13_复制”图层中的所有对象，更改“填色”为金色（R184、G140、B0），隐藏“图层13”图层后的效果如图（22-c）所示。显示“图层13”图层并设置“图层13”图层的混合模式为“明度”，线条就更改为立体效果的金色线条，效果如图（22-d）所示。


图（22-c）填充颜色


图（22-d）明度混合效果



图（23-a）绘制阴影图形



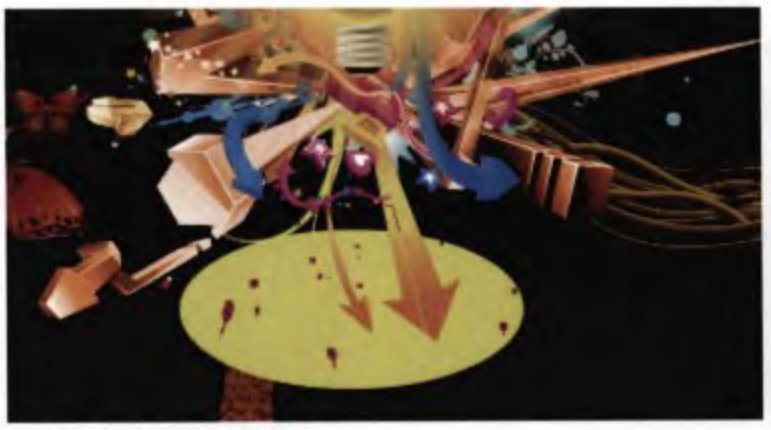
"高斯模糊"对话框



"图层"面板



图（23-b）高斯模糊效果



图（23-c）绘制的椭圆图形

23 创建大阴影和反光效果

新建"图层14"图层并置于"图层13_复制"图层下方。选择钢笔工具，设置"填色"为黑色，"描边"为无，在如图（23-a）所示的位置绘制阴影图形，然后执行"效果>模糊>高斯模糊"命令，在弹出的对话框中设置"半径"为20像素，完成后单击"确定"按钮，效果如图（23-b）所示。

选择椭圆工具，设置"填色"为黄色（R247、G230、B8），"描边"为无，在如图（23-c）所示的位置绘制一个椭圆图形的反光，使用相同方法添加高斯模糊效果，其中"高斯模糊"的"半径"为20像素，如图（23-d）所示，再在"透明度"面板中设置"不透明度"为70%，降低发光的亮度，效果如图（23-e）所示。



图（23-d）高斯模糊效果



图（23-e）设置不透明度后的效果



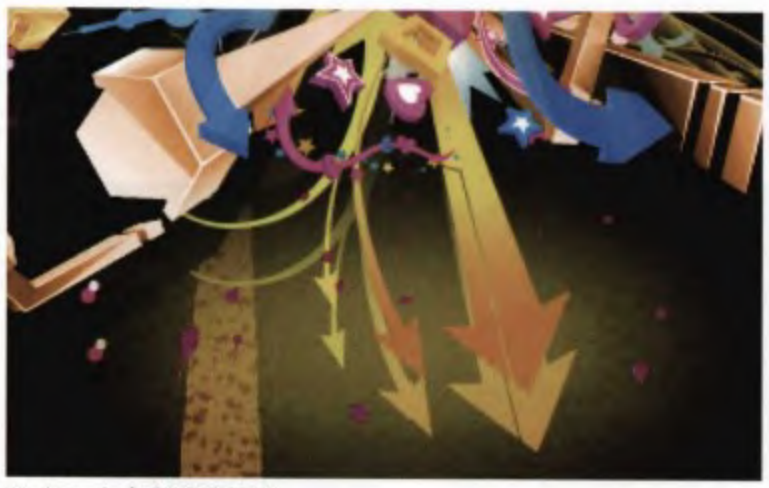
图（24-a）复制移动图形

24 添加小阴影效果

复制"图层10_复制"图层得到"图层10_复制2"图层，并置于"图层14"图层下方。使用选择工具移动素材图像的位置，如图（24-a）所示。更改"图层10_复制"图层中的所有对象"填色"为黑色，效果如图（24-b）所示。复制"图层8"图层得到"图层8_复制"图层，置于"图层10_复制"图层下方，再移动副本对象的位置，如图（24-c）所示，更改"填色"为黑色，这样上面图形的阴影就创建完成了，效果如图（24-d）所示。



图（24-b）更改为黑色



图（24-c）复制移动图形



图（24-d）更改为黑色

Tip/Point

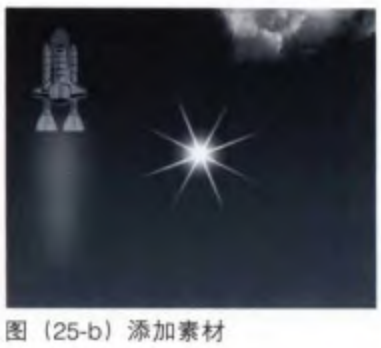
复制图形或图形组时，可以通过复制图层复制图层内的所有对象，也可以按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋V粘贴，按快捷键Ctrl＋F粘贴在前，按快捷键Ctrl＋B粘贴在后。



图（25-a）打开的素材

25 添加素材

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 1>works09>Media>06.ai文件，再单击“打开”按钮，打开的素材如图（25-a）所示。在“图层”面板中新建“图层15”图层，并置于“图层8_复制”图层下方，然后使用选择工具将素材图案拖移至新建的“图层15”图层中，如图（25-b）所示。完成后使用相同的方法，添加素材，效果如图（25-c）所示。



图（25-b）添加素材



“图层”面板



图（25-c）添加素材后的效果



图（26-a）绘制图形



"渐变"面板



"透明度"面板



图（26-b）图层混合效果



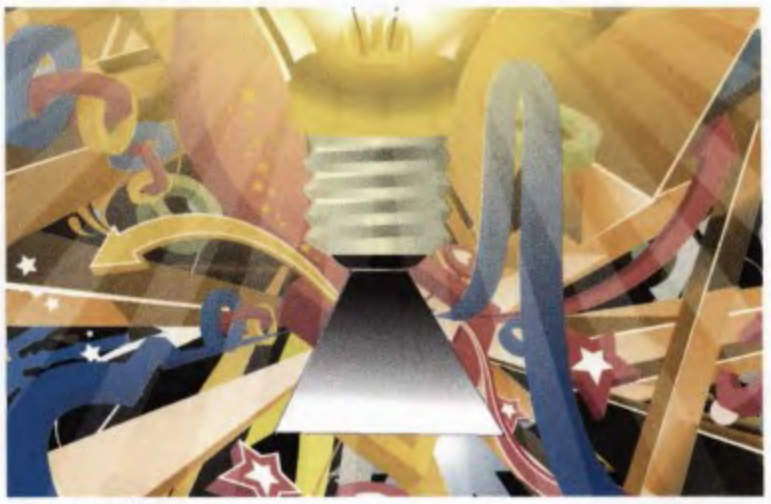
图（26-c）高斯模糊

26 突出主体

选择钢笔工具，在画面的下部绘制图形，如图（26-a）所示。在"渐变"面板中设置"类型"为"径向"，设置渐变为白色到黑色，然后在"透明度"面板中设置图层混合模式为"正片叠底"，效果如图（26-b）所示。

选择绘制的图形，执行"效果>模糊>高斯模糊"命令，在弹出的对话框中设置"半径"为20像素，完成后单击"确定"按钮，前面的非主体适当的隐藏了一些，效果如图（26-c）所示。

使用钢笔工具在如图（26-d）所示的位置绘制一个梯形，在"渐变"面板中设置"类型"为"线性"的白黑渐变，完成后在"透明度"面板中设置图层混合模式为"正片叠底"，使主体更加突出，效果如图（26-e）所示。



图（26-d）绘制图形



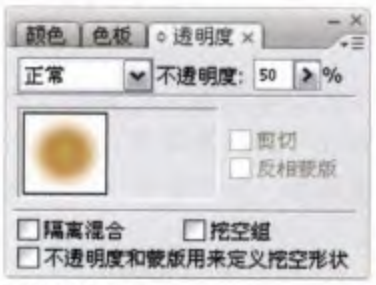
图（26-e）图层混合效果



"图层" 面板



图（27-a）选择对象



降低不透明度



图（27-b）调整对象后的效果



"图层" 面板



图（27-c）选择对象



"图层" 面板



图（27-d）调整对象



图（27-e）调整对象后的效果

27 调整主体

至此，作品基本完成，但效果还需要进一步调整。选择"图层5"图层，在该图层中选择光晕最下面的对象所在的子图层，如图（27-a）所示。在"透明度"面板中设置"不透明度"为50%，减淡后面的细节，效果如图（27-b）所示。

新建"图层21"图层并置于"图层6"图层下方，再选择灯泡上半部分，如图（27-c）所示，按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋V粘贴到新建的"图层21"图层中，只保留灯泡上部分的底面，如图（27-d）所示。设置底面的图层混合模式为"滤色"，"不透明度"为50%，灯泡会更明亮，效果如图（27-e）所示。调整"图层6"图层到"图层21"图层上方，如图（27-f）所示，光线更加明显。使用选择工具缩小前面的阴影，使画面的空间感加强，如图（27-g）所示。至此，本实例制作完成。



图（27-f）调整对象的图层顺序



图（27-g）调整阴影的大小

插画艺术篇

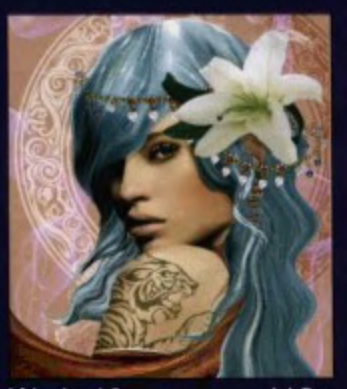
Illustrator



本篇共收录了 4 个插画实例。Illustrator 的中文意思就是插画，作为一款经典的矢量软件，Illustrator 是绘制插画的最佳工具。如今的插画已经可以与文字分离，具有独立的故事性，无论繁简都是完整的视觉作品。

What's?

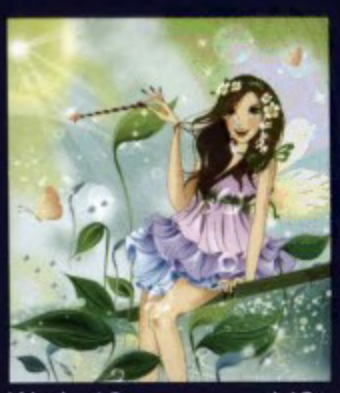
1. 利用渐变网格进行过渡填充
2. 利用渐变面板更改渐变效果
3. 在符号面板中选择特定的符号
4. 利用不透明度体现对象的层次感



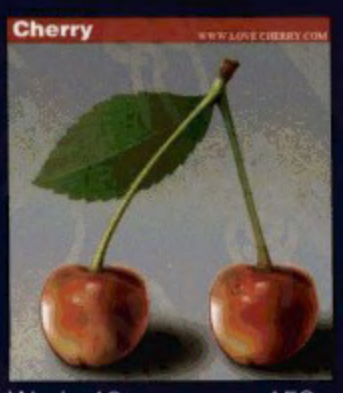
Works10 116p



Works11 130p

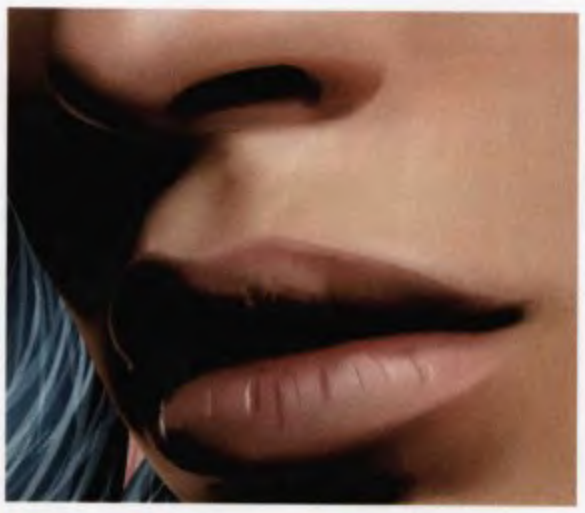


Works12 143p



Works13 158p









Works 10
Illustrator works



思念

本实例主要使用网格工具创建人物五官的立体效果，再使用钢笔工具绘制细节。利用素材花朵、符号制作的饰品和图案很好地表现出异域风情的味道。

文件位置

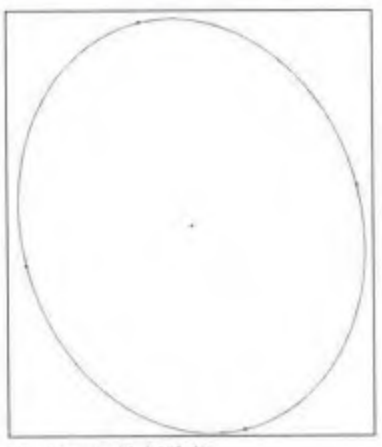
最终效果：Chapter 2\works10\Complete\思念.ai
原始素材：Chapter 2\works10\Media\01.ai、02.ai、03.ai、04.ai、05.ai、06符号素材



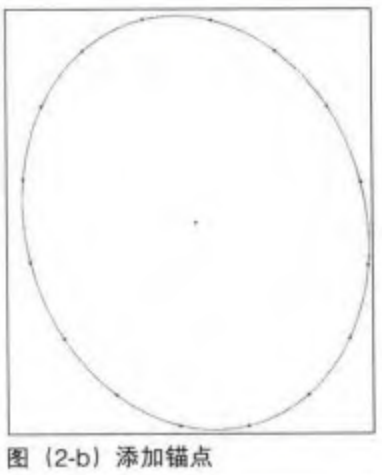
图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

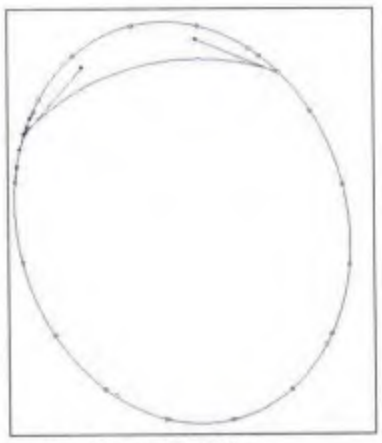
执行“文件>新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中设置“名称”为“思念”，然后如图（1-a）所示继续设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



图（2-a）绘制路径



图（2-b）添加锚点



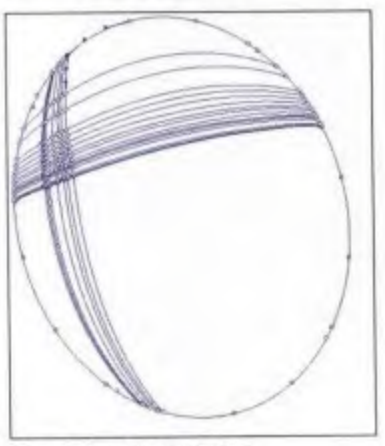
图（2-c）添加网格线 1



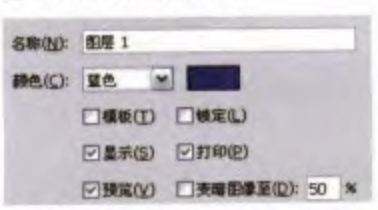
图（2-d）添加网格线 2



图（2-e）添加网格线 3



图（2-f）添加网格线 4



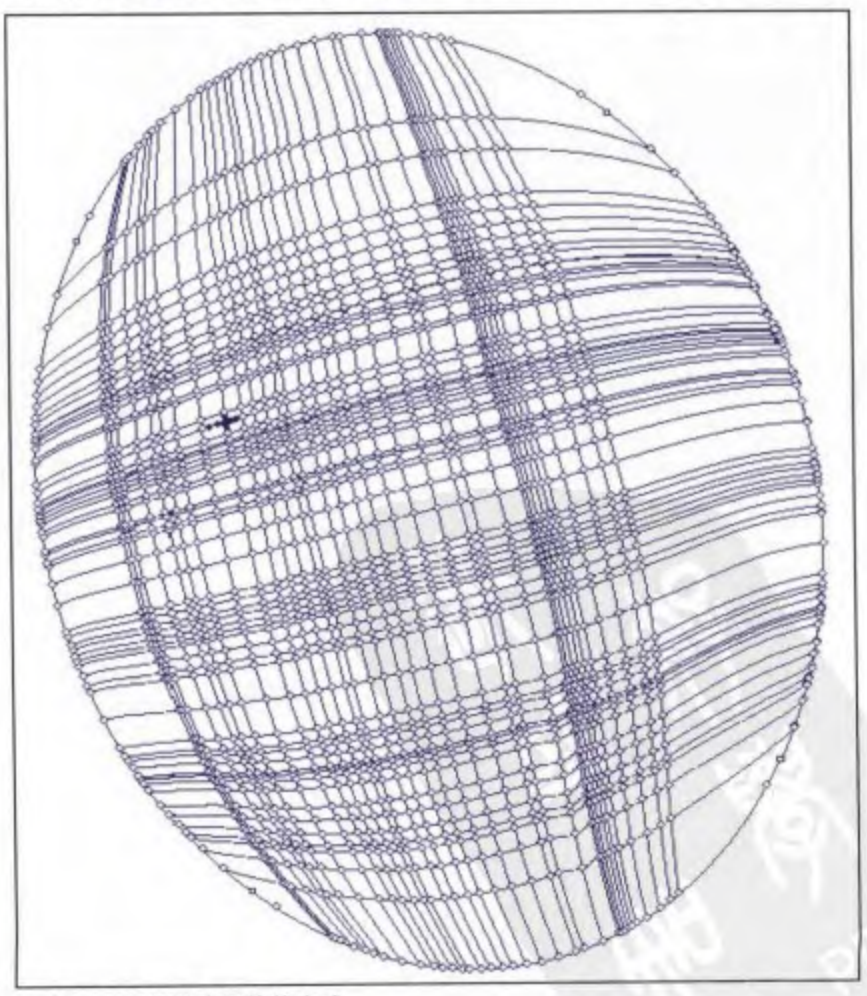
“图层选项”对话框

02 创建网格图形

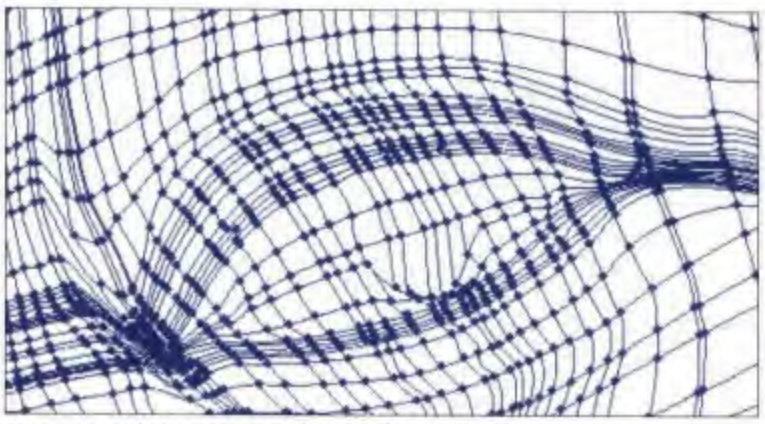
在“图层”面板中双击“图层1”图层，在弹出的“图层选项”对话框中设置“颜色”为蓝色，使以后创建的路径清晰可见，完成后单击“确定”按钮。在画板的右边创建一个椭圆描边路径，如图（2-a）所示。

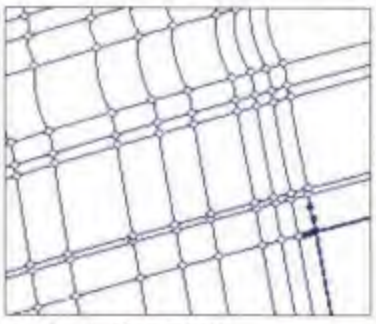
选择添加锚点工具，在椭圆路径上添加锚点，如图（2-b）所示。选择网格工具，然后在路径上单击，创建一条水平网格线，如图（2-c）所示，完成后创建多条水平网格线，如图（2-d）和图（2-e）所示。使用相同的方法，添加垂直网格线，如图（2-f）所示。

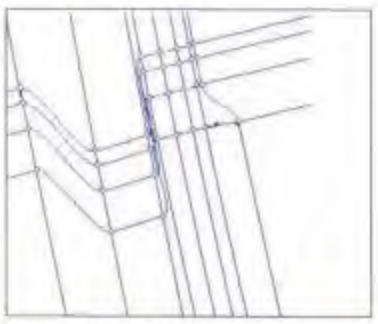
本实例要创建人物的半侧身，五官集中在椭圆左边，所以继续使用网格工具在椭圆图形左部添加网格线，如图（2-g）所示。

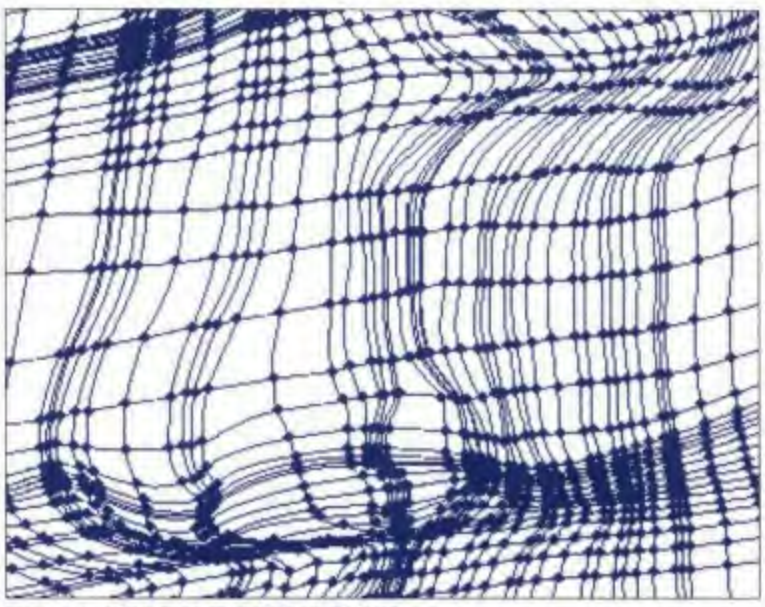


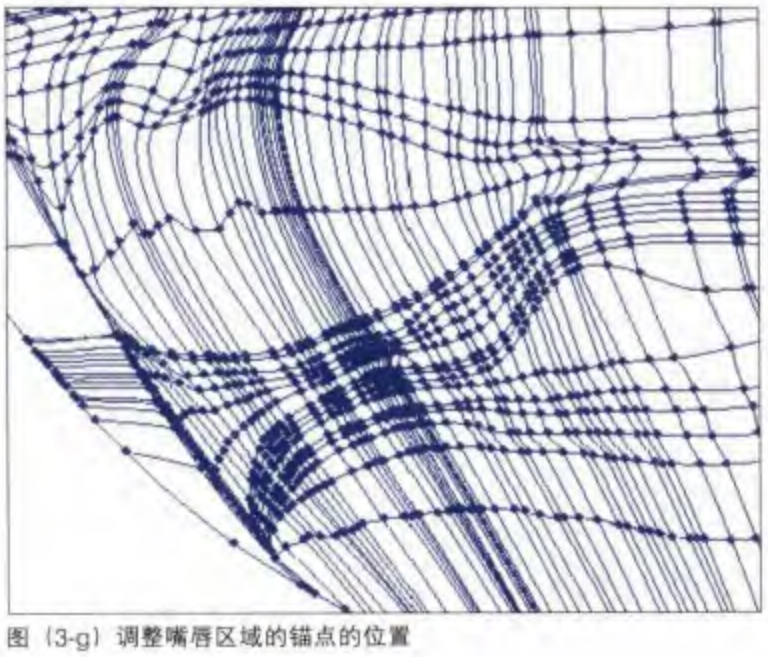
图（2-g）添加基本网格线完成


图（3-c）调整眼睛区域的锚点的位置


图（3-d）调整网格线

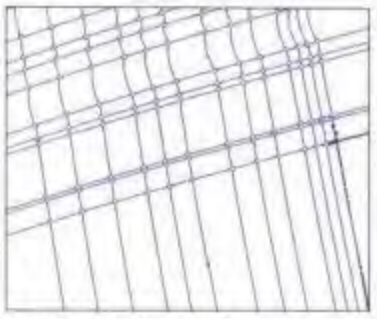

图（3-e）调整锚点的位置

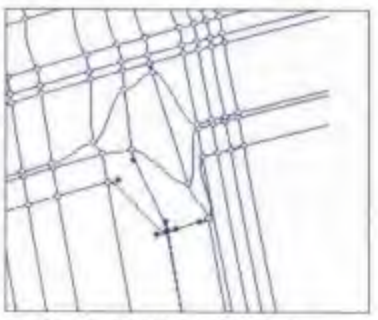

图（3-f）调整鼻子区域的锚点的位置


图（3-g）调整嘴唇区域的锚点的位置

03 添加网格线并调整锚点

按快捷键 Ctrl++ 放大显示画面，继续使用网格工具拖动网格上的锚点，在调整锚点位置的同时调整两侧的网格线，如图（3-a）所示。完成后使用相同的方法，根据创建人物面部眼睛轮廓调整网格线，如图（3-b）所示。


图（3-a）调整网格线

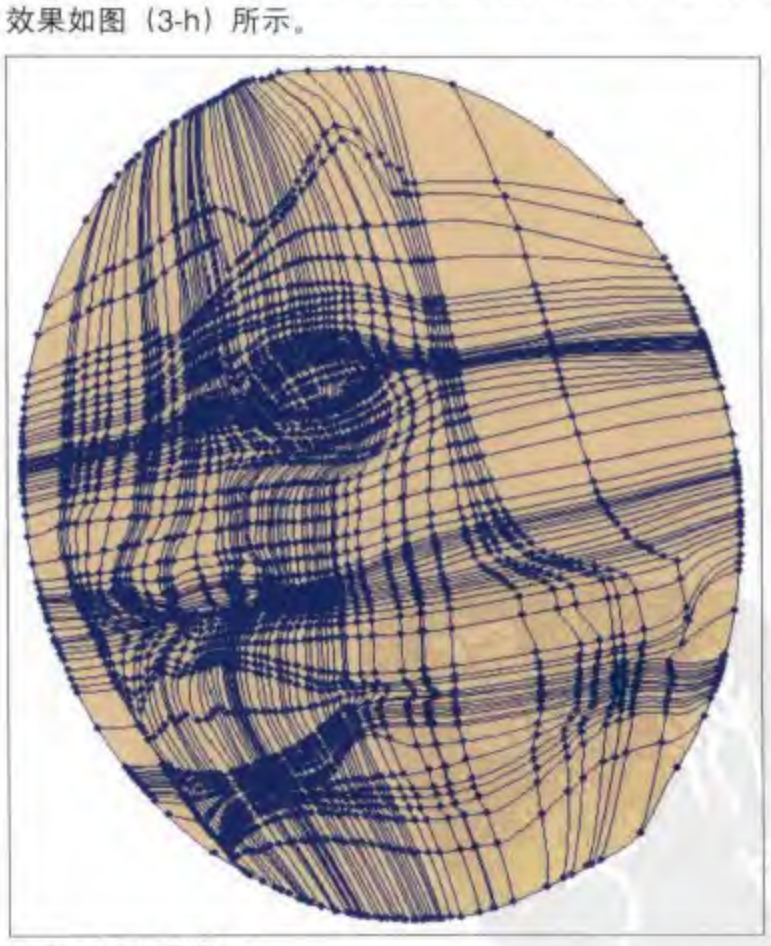

图（3-b）调整锚点的位置2

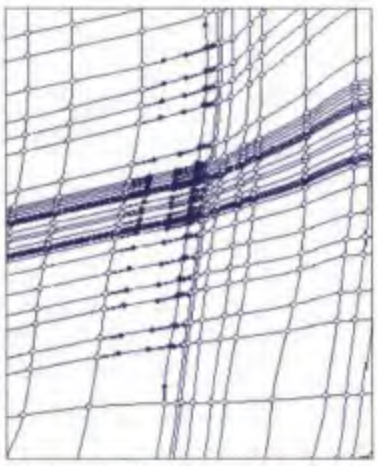
使用相同的方法，细致调整眼睛区域的锚点，如图（3-c）所示。

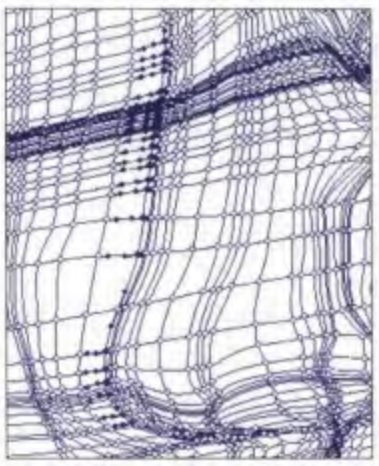
继续使用网格工具拖动调整锚点位置，根据需要同时添加锚点和网格线，如图（3-d）所示。完成后使用相同的方法，调整鼻子区域的网格线，如图（3-e）所示，完成鼻子区域的锚点调整，如图（3-f）所示。

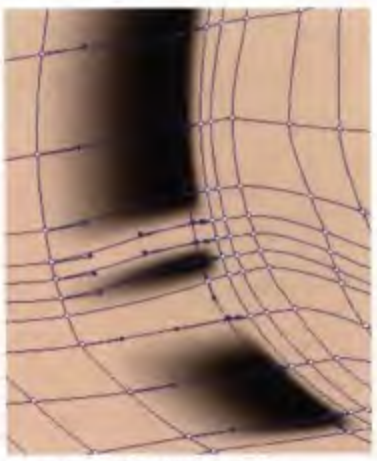
使用网格工具添加网格线，使网格线的层次更加丰富，完成后根据五官外形调整网格线，嘴唇区域的路径如图（3-g）所示。

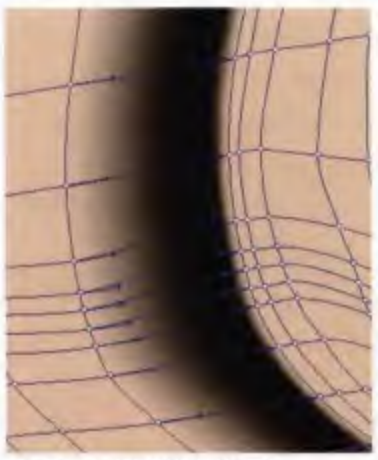
锚点的位置调整完成后，填色为肤色（R248、G210、B172），效果如图（3-h）所示。

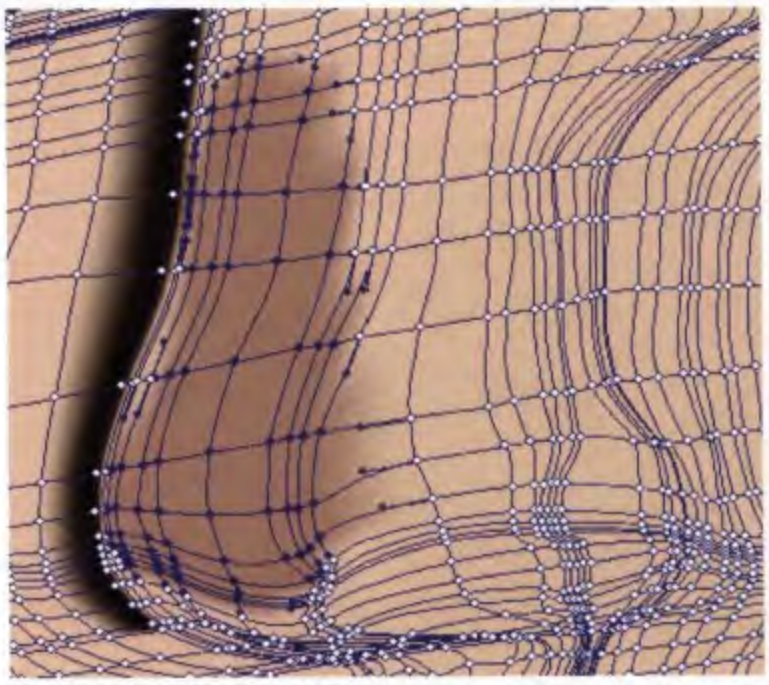

图（3-h）对网格填色

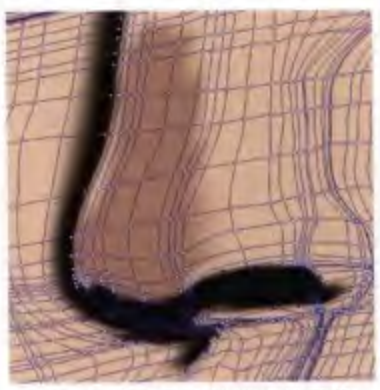

图（4-a）框选锚点


图（4-b）添加锚点


图（4-c）设置锚点的颜色


图（4-d）调整锚点的颜色


图（4-e）调暗鼻翼上锚点的颜色


图（4-f）调暗鼻孔处锚点的颜色


图（4-g）调亮鼻翼上锚点的颜色

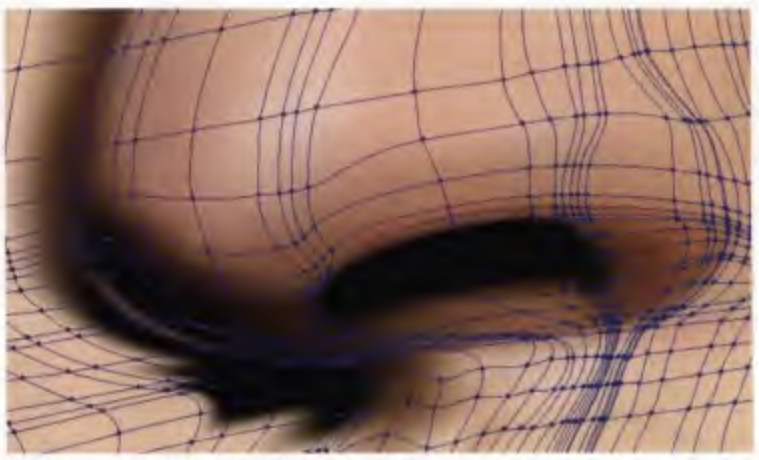
04 创建鼻子的网格渐变效果

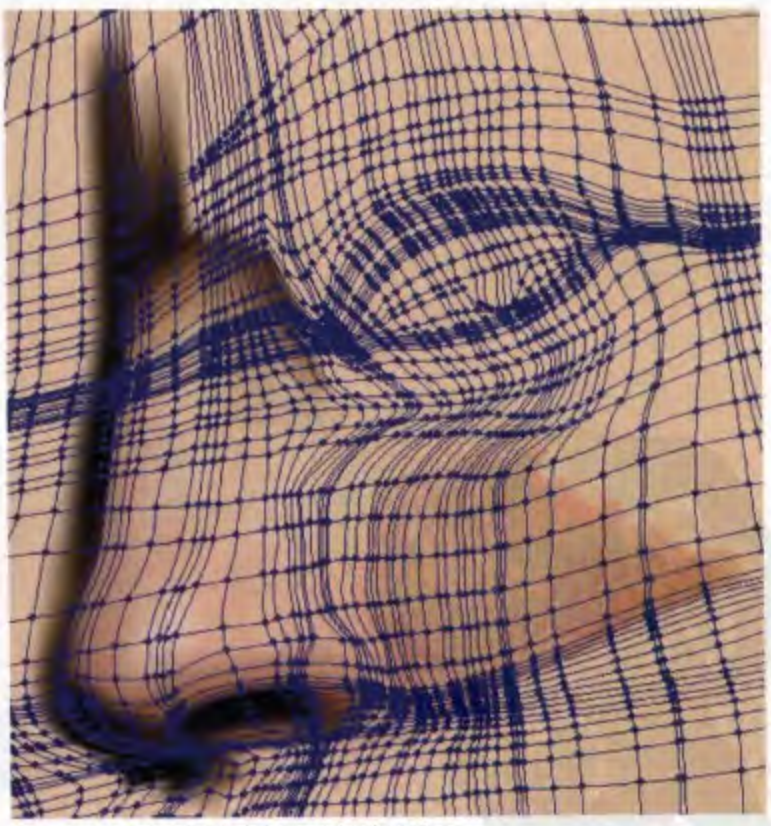
选择套索工具，框选路径上的多个锚点，如图（4-a）所示。按住Shift键的同时使用套索工具继续框选多个锚点，如图（4-b）所示。

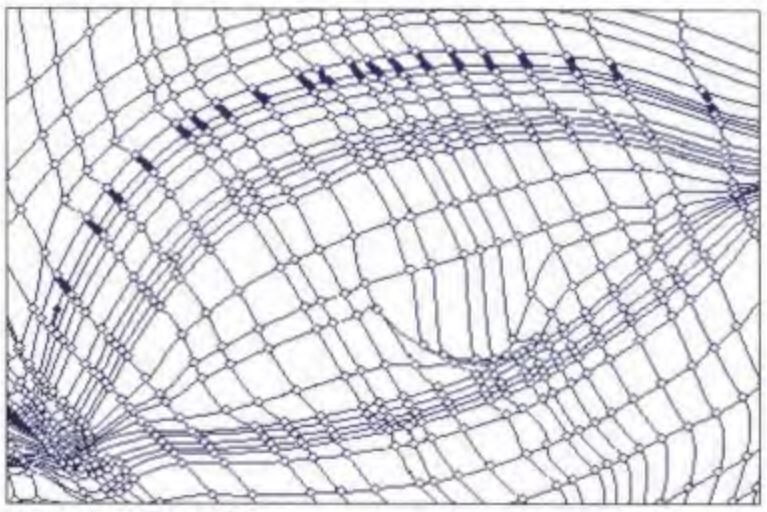
在工具箱中设置“填色”为黑色（R38、G35、B17）。由于人物脸部网格线密集，因此按快捷键Ctrl＋＋放大显示画面，可以查看到有漏选的锚点，如图（4-c）所示。使用套索工具选择锚点，并填充相同的黑色，如图（4-d）所示。

完成后设置鼻翼上多个锚点颜色为较深的肤色（R215、G162、B130），效果如图（4-e）所示。

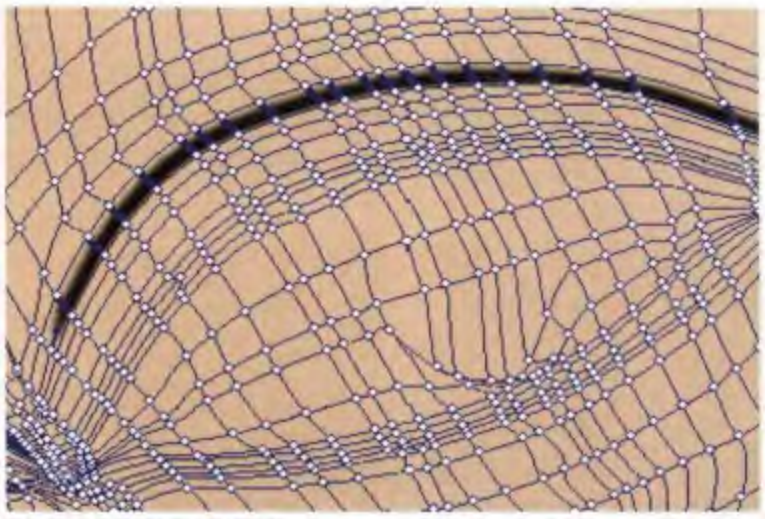
完成后继续设置图形暗部和亮部的锚点颜色，效果如图（4-f）和图（4-g）所示。最后结合直接选择工具和填色工具，依次创建鼻头和鼻梁上亮部、暗部和过渡面的各个锚点的颜色，如图（4-h）和图（4-i）所示。


图（4-h）创建鼻头亮部和暗部的过渡面

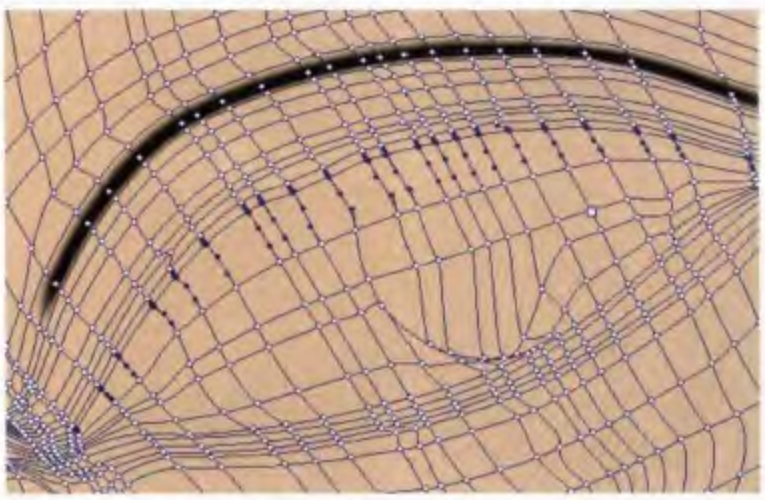

图（4-i）创建鼻梁上亮部和暗部的过渡面



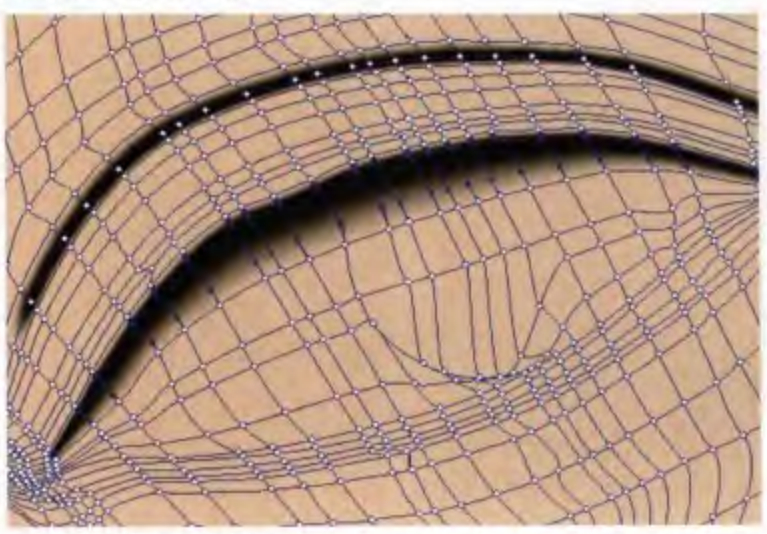
图（5-a）选择多个锚点



图（5-b）设置锚点的颜色



图（5-c）选择多个锚点



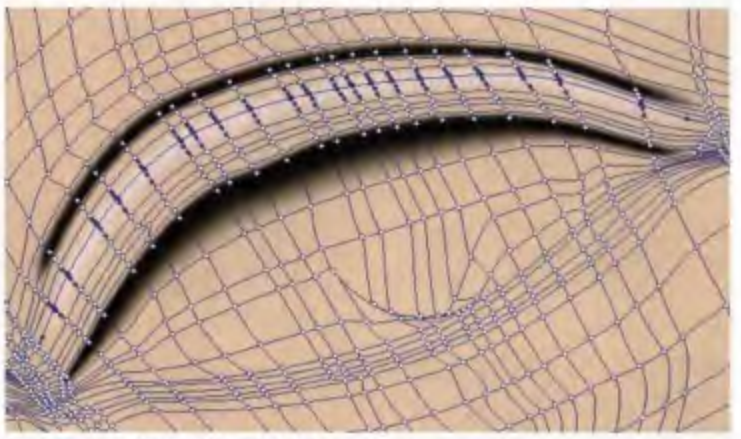
图（5-d）设置锚点的颜色

05 创建眼睛的网格渐变效果

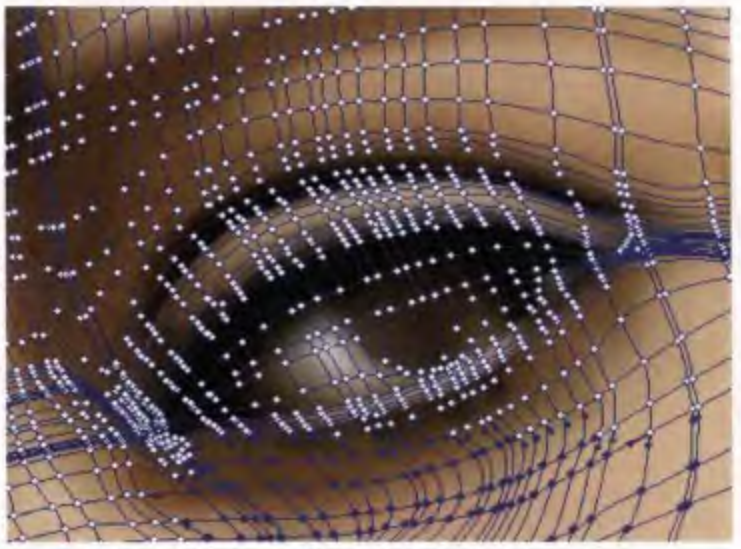
切换到轮廓视图模式，可以更清楚地查看锚点。按住Shift键使用直接选择工具选择多个锚点，如图（5-a）所示。在工具箱中设置“填色”为黑色（R39、G35、B14），再切换到预览视图模式，效果如图（5-b）所示。

使用相同的方法选择多个锚点，如图（5-c）所示，然后设置“填色”为黑色（R23、G23、B13），效果如图（5-d）所示，这样眼睛的双眼皮线确定了。

继续设置眼睛亮部的锚点颜色，效果如图（5-e）所示。结合直接选择工具和填色工具，依次设置亮部、暗部和过渡面的各个锚点的颜色，如图（5-f）所示。单击画面空白处，隐藏锚点，可以更清晰地查看效果，如图（5-g）所示。



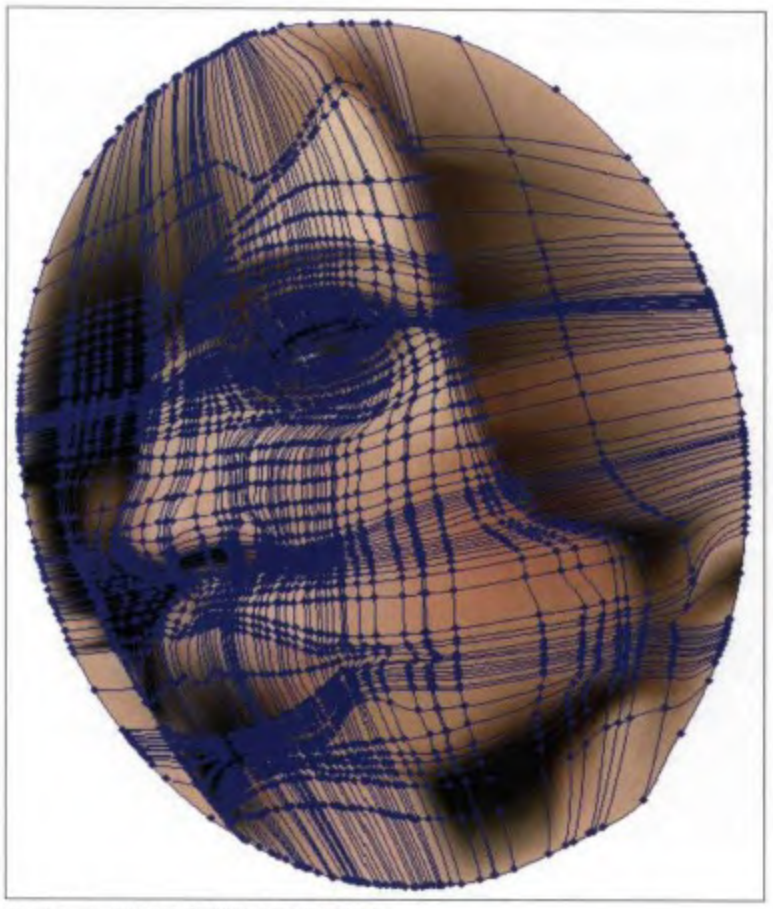
图（5-e）设置亮部锚点的颜色



图（5-f）设置眼睛亮部、暗部和过渡面的颜色



图（5-g）查看眼睛的颜色效果



图（6-a）设置面部锚点的颜色完成



图（6-b）查看颜色效果



图（6-c）绘制图形

06 建立剪切蒙版效果

使用相同的方法，细致填充完成各个锚点的颜色，主要强调面部鼻子、眼睛和嘴唇的结构位置，下面将继续刻画眼睛和嘴唇的细节，如图（6-a）所示。

单击画面空白处，隐藏锚点，可以更清晰地查看效果，如图（6-b）所示。单击“默认填色和描边”按钮，使用钢笔工具在创建的脸部渐变网格上绘制图形，如图（6-c）所示。

绘制完成后选择脸部渐变网格和绘制的图形，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“建立剪切蒙版”命令，效果如图（6-d）所示。



图（6-d）创建剪切蒙版后的效果



图（7-a）绘制眉毛



图（7-b）继续绘制眉毛



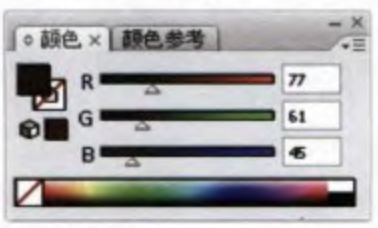
图（7-c）绘制眉毛完成后的效果

07 添加眉毛细节

选择钢笔工具，设置“填色”为褐色（R145、G94、B59），然后在眉毛区域绘制眉毛图形，如图（7-a）所示。

绘制完成后重新在“颜色”面板中改变RGB值，重新设置颜色，继续绘制另一个眉毛图形，如图（7-b）所示。

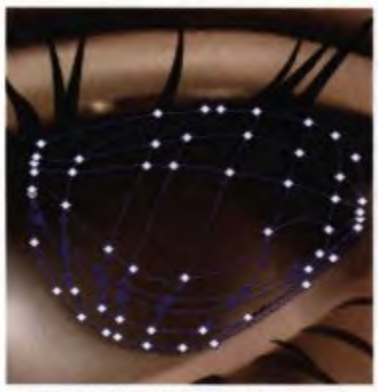
使用相同的方法，设置不同的类似填色，使用钢笔工具绘制眉毛，在绘制过程中要注意眉弓的走向，使眉毛朝向同一个方向，这样绘制完成的眉毛才会自然，完成后按Ctrl+G编组，效果如图（7-c）所示。



“颜色”面板


图（8-b）绘制眼球图形


图（8-c）创建网格


图（8-d）选择多个锚点

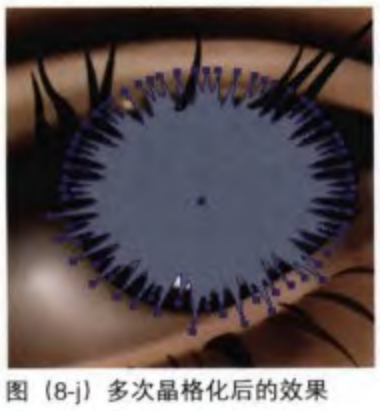

图（8-e）设置锚点的颜色


图（8-f）设置锚点的颜色


图（8-g）设置锚点完成后的效果


图（8-h）创建圆形


图（8-i）晶格化圆形的效果


图（8-j）多次晶格化后的效果


图（8-k）调整晶格化图形

08 添加眼睛细节

选择钢笔工具，设置“填色”为黑色，在眼睛区域绘制睫毛，继续根据眼眶形状绘制更多的睫毛，最后添加下眼皮的睫毛，下眼皮的睫毛比上眼皮的睫毛整体颜色要稍浅些，绘制过程和效果如图（8-a）所示。


图（8-a）绘制眼睫毛

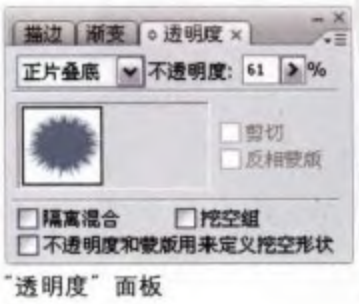
设置“填色”为无，“描边”为黑色，在选项栏中设置“描边粗细”为1 pt，在眼眶中绘制眼球图形，如图（8-b）所示。选择网格工具，然后在路径上单击，创建一条水平网格线，继续添加更多水平和垂直网格线，完成后细致调整网格线上的锚点，效果如图（8-c）所示。

按住Shift键使用直接选择工具选择多个锚点，如图（8-d）所示，并设置“填色”为灰色（R168、G170、B168），效果如图（8-e）所示。

继续选择锚点并设置“填色”为白色，如图（8-f）所示，设置完成后的效果如图（8-g）所示。

设置“填色”为灰蓝色（R128、G162、B189），选择椭圆工具，在创建的眼珠渐变网格图形上绘制一个圆形，如图（8-h）所示。选择晶格化工具，在圆形上单击，效果如图（8-i）所示。

多次晶格化后的效果如图（8-j）所示，再使用选择工具调整大小，效果如图（8-k）所示。选择晶格化图形，在“透明度”面板中设置各项参数，完成后的效果如图（8-l）所示。



“透明度”面板


图（8-l）图层混合效果


图（8-m）绘制圆形


图（8-n）绘制白色图形


图（8-o）高光效果


图（8-p）添加眼角细节

设置“填色”为黑色，使用椭圆工具在晶格化图形上创建一个圆形，如图（8-m）所示。设置“填色”为白色，使用钢笔工具在黑色眼珠上绘制白色高光图形，如图（8-n）所示，继续添加眼珠高光图形，完成后的效果如图（8-o）所示。

设置“填色”为灰色，使用椭圆工具添加眼角的细节，如图（8-p）所示，眼睛添加细节完成后的效果如图（8-q）所示。


图（8-q）添加眼睛细节后的效果


图（9-a）绘制图形


图（9-b）创建网格


图（9-c）选择多个锚点


图（9-d）设置锚点的颜色

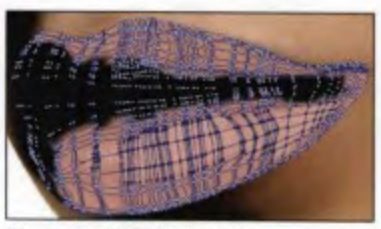
09 添加嘴唇细节

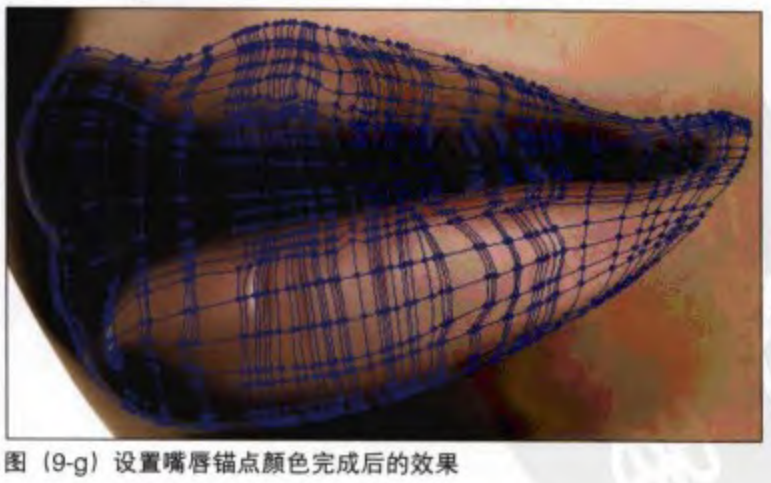
选择钢笔工具，设置“填色”为黑色，在嘴唇区域绘制嘴唇图形，如图（9-a）所示。选择网格工具，然后在路径上单击，创建一条水平网格线，继续添加更多的水平和垂直网格线，添加完成后细致调整锚点，效果如图（9-b）所示。

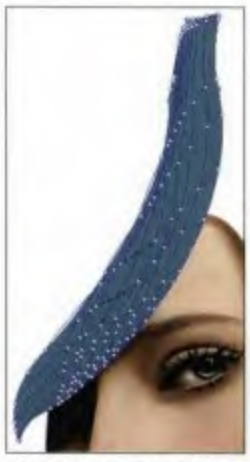
按住Shift键使用套索工具选择多个锚点，如图（9-c）所示，并设置“填色”为粉红色（R240、G192、B180），效果如图（9-d）所示。

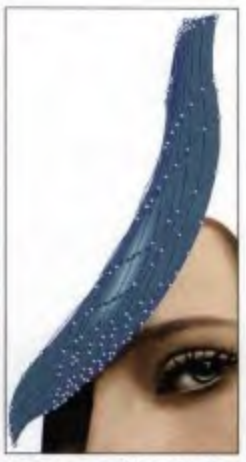
使用相同的方法选择多个锚点，如图（9-e）所示，并设置锚点颜色为浅粉色（R246、G201、B188），如图（9-f）所示。完成后的效果如图（9-g）所示。


图（9-e）选择多个锚点


图（9-f）设置锚点颜色


图（9-g）设置嘴唇锚点颜色完成后的效果


图（10-d）选择锚点


图（10-e）填色锚点


图（10-f）填色完成


图（10-g）创建网格并填色


图（10-h）制作头发的层次


图（10-k）创建网格并填色

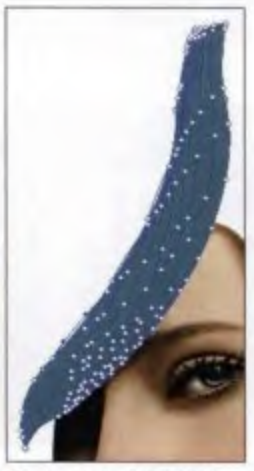

图（10-l）设置锚点颜色

10 绘制头发层次

选择钢笔工具，设置“填色”为蓝色（R53、G164、B190），在脸部上方绘制头发图形，如图（10-a）所示。选择网格工具，然后在路径上单击，创建一条水平网格线，继续添加更多的水平和垂直网格线，如图（10-b）所示。添加完成后细致调整锚点的位置，效果如图（10-c）所示。


图（10-a）绘制图形


图（10-b）添加网格线


图（10-c）创建网格

按住Shift键使用直接选择工具选择多个锚点，如图（10-d）所示，并设置填色为粉蓝色（R156、G218、B232），效果如图（10-e）所示。使用相同的方法选择多个锚点，并设置锚点颜色，完成后的效果如图（10-f）所示。

使用钢笔工具和网格工具创建网格，并填色为蓝色（R53、G164、B190），按快捷键Ctrl+[后移一层，使新创建的网格置于后一层，如图（10-g）所示。

使用直接选择工具选择锚点，并为头发的暗部、亮部和过渡面填色，体现头发的层次，效果如图（10-h）所示。

创建网格并填色，再置于头发最下面，如图（10-i）所示。设置锚点颜色后的效果如图（10-j）所示。


图（10-i）创建网格并填色


图（10-j）创建渐变网格完成后

使用相同方法，创建头发渐变网格并置于头发最下面，设置锚点颜色后的效果如图（10-k）所示。继续创建头发渐变网格，完成后的效果如图（10-l）所示。

Tip/Point

更改网格点或面片的颜色的方法如下。

（1）选择网格对象，然后将“颜色”面板或“色板”面板中的一种颜色拖到点或面片上。

（2）选择点或面片对象，在工具箱中设置“填色”即可。

（3）选择网格对象，再使用吸管工具将填色应用于网格点或网格面片。


图（11-a）绘制发丝


图（11-b）重新设置描边颜色

11 添加头发细节

选择钢笔工具，在工具箱中设置“描边”为蓝色（R41、G114、B129），“描边粗细”为1 pt，在头发渐变网格图形上绘制发丝图形，如图（11-a）所示。继续绘制更多的发丝，并设置不同的“描边”，以区别头发的层次，如图（11-b）所示。

设置“填色”为棕色（R129、G89、B48），使用钢笔工具绘制如图（11-c）所示的图形。使用选择工具把绘制的图形拖动到“画笔”面板中，在弹出的“新建画笔”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮。


图（11-c）绘制图形



“新建画笔”对话框

弹出“艺术画笔选项”对话框，再设置各项参数，完成后单击“确定”按钮。

选择绘制的所有描边路径发丝，单击“画笔”面板中新建的“艺术画笔 1”画笔，效果如图（11-d）所示。

选择所有发丝对象，在“透明度”面板中设置图层的混合模式和“不透明度”，效果如图（11-e）所示，发丝自然融入头发层次中。使用相同的方法添加一层头发，效果如图（11-f）所示。



选择画笔


图（11-d）运用画笔的效果



“透明度”面板

使用相同的方法，创建头发渐变网格，完成后单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令，使创建的渐变网格头发置于最底层，效果如图（11-g）所示。

选择钢笔工具，再分别设置“填色”为同色系的各种蓝色，在头发上绘制发丝，如图（11-h）所示。完成后在“透明度”面板中设置图层的混合模式和不透明度。继续使用相同的方法绘制更多发丝，效果如图（11-i）所示。



“艺术画笔选项”对话框

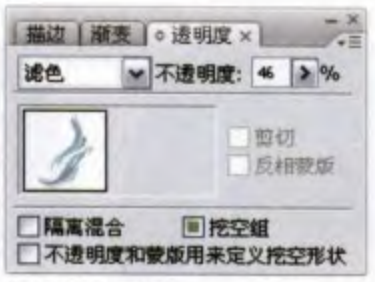

图（11-e）图层混合效果


图（11-f）添加更多头发


图（11-g）创建渐变网格


图（11-h）绘制发丝


图（11-i）添加更多发丝



"透明度"面板


图（12-a）创建封套网格


图（12-b）调整锚点

12 创建卷发效果

单击面部右下角的头发所在子图层的"切换可视性"按钮，隐藏面部右下角的头发对象。选择位于面部图层上的所有头发对象，执行"对象>封套扭曲>用网格建立"命令，在弹出的"封套网格"对话框中设置参数，完成后单击"确定"按钮，效果如图（12-a）所示。



"封套网格"对话框

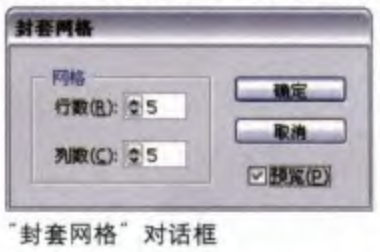
选择直接选择工具，调整锚点的位置和方向线，制作的卷发效果如图（12-b）所示。


图（12-c）创建封套网格


图（12-d）调整锚点

单击面部右下角的头发所在子图层的"切换可视性"按钮的空白处，显示隐藏的图层。选择该部分头发，使用相同的方法，在"封套网格"对话框中设置各项参数，完成后单击"确定"按钮，效果如图（12-c）所示。

选择直接选择工具，同样调整锚点的位置和方向线，完成后的卷发效果如图（12-d）所示。在调整过程中要使卷曲的方向自然随意，这样才能更好地表现头发的飘逸感。



"封套网格"对话框



设置渐变色标


图（13-a）绘制渐变图形

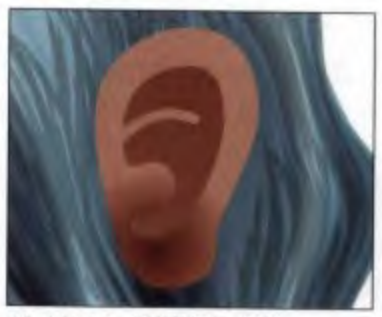
13 绘制耳朵并添加花朵、发丝

在"渐变"面板中设置"类型"为"径向"，并设置渐变色标为褐色（R153、G61、B23），肤色（R225、G158、B118）。使用钢笔工具绘制耳朵图形，完成后使用渐变工具调整耳朵图形上效果的渐变方向，完成后的效果如图（13-a）所示。使用相同方法添加内耳渐变图形，如图（13-b）所示。

打开本书配套光盘中Chapter 2\works10\Media\01.ai文件，如图（13-c）所示。使用选择工具将花朵素材图形拖动到"思念"文件的当前图层并调整大小和位置，效果如图（13-d）所示。



设置渐变色标


图（13-b）绘制渐变图形


图（13-c）打开的花朵素材

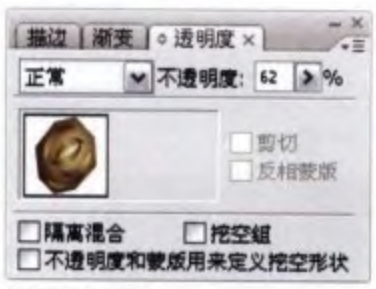

图（13-d）添加素材

继续绘制描边路径。在“画笔”面板中单击新创建的艺术画笔，创建发丝效果。继续添加发丝，并在“透明度”面板中设置不同的混合模式，添加发丝细节的过程如图（13-e）所示。


图（13-e）添加发丝细节


图（14-b）创建参考线


图（14-c）添加符号



“透明度”面板


图（14-d）图层混合效果

14 创建头部饰品

执行“窗口>符号”命令，打开“符号”面板。选择本书配套光盘中Chapter 2\works10\Media\06文件，拖动到当前打开的“符号”面板中，载入符号素材，如图（14-a）所示。

设置“填色”为无，设置“描边”为黑色，在选项栏中设置“描边粗细”为1 pt。使用钢笔工具绘制头部饰品的路径，如图（14-a）所示。



载入符号


图（14-a）绘制描边路径

选择绘制的描边路径，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“建立参考线”命令，如图（14-b）所示新建一条参考线。

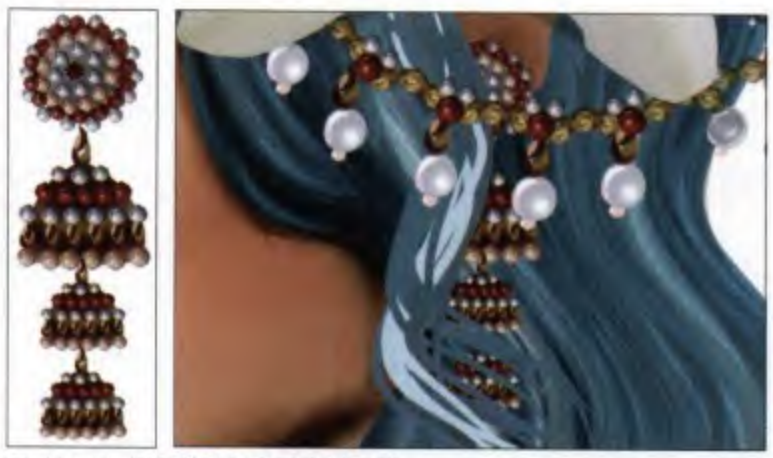
选择“符号”面板中的New Symbol 6符号，使用符号喷枪工具沿参考线的位置添加符号，并调整大小，如图（14-c）所示。在“透明度”面板中设置“不透明度”为62%，完成后的效果如图（14-d）所示。

使用相同的方法，依照参考线的位置逐个添加符号，并调整符号的大小和位置，完成后单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“隐藏参考线”命令，效果如图（14-e）所示。

使用相同的方法，先创建放置头饰的参考线并单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“显示参考线”命令，再添加符号，完成后的效果如图（14-f）所示。


图（14-e）添加并编辑符号


图（14-f）创建头饰完成后的效果



图（14-g）打开并添加耳环素材图形

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 2\works10\Media\02.ai文件，再单击“打开”按钮，打开耳环素材文件。

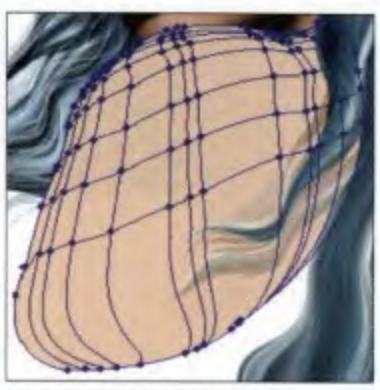
使用选择工具将素材图形拖动到“思念”文件的当前图层并调整大小和位置，按快捷键Ctrl+[后移一层，反复后移几次，完成后的效果如图（14-g）所示。

15 创建手臂纹身效果

设置“填色”为无，“描边”为黑色，“描边粗细”为1 pt。在人物面部下方绘制部分手臂的描边路径，如图（15-a）所示。使用网格工具创建网格并填充肤色，如图（15-b）所示。

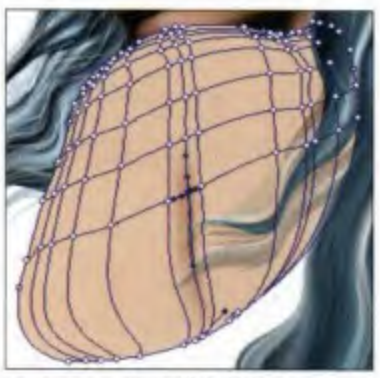


图（15-a）绘制描边路径

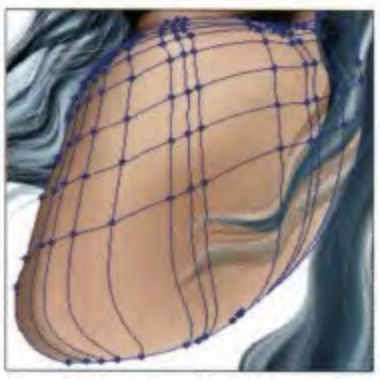


图（15-b）创建网格并填色

选择单个锚点，并填充深的肤色，如图（15-c）所示。继续填充各个锚点的颜色，完成后的手臂效果如图（15-d）所示。



图（15-c）设置锚点的颜色



图（15-d）创建渐变网格完成

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 2\works10\Media\03.ai文件，再单击“打开”按钮，打开老虎素材文件，如图（15-e）所示。

使用选择工具将老虎素材图形拖动到“思念”文件中当前图层并调整大小和位置，效果如图（15-f）所示。



图（15-e）打开的素材



图（15-f）添加老虎素材

设置“填色”为白色，“描边”为无，然后绘制一个相同大小的手臂图形，如图（15-g）所示。



图（15-g）绘制手臂图形



图（15-h）创建不透明蒙版后

选择白色的手臂图形和老虎图形，单击“透明度”面板中的扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，并设置参数，完成后的效果如图（15-h）所示。



“透明度”面板

Tip/Point

在这里可以使用钢笔工具绘制一个与手臂渐变网格等大的图形。同时也可以将网格对象转换为路径对象，去除转换后的网格对象，重新得到一个与手臂等大的描边路径。

选择网格对象，执行“对象>路径>偏移路径”命令，然后在弹出的“位移路径”对话框中设置“位移”为0mm，完成后单击“确定”按钮。



图（16-a）创建衣服的渐变网格



图（16-c）添加素材图像



图（16-d）图层混合效果



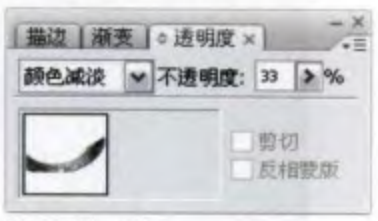
图（16-e）打开的背景素材图形

16 添加背景图形

创建人物衣服的渐变网格效果，如图（16-a）所示。打开本书配套光盘中Chapter 2\works10\Media\04.ai文件，如图（16-b）所示。将花纹素材图形拖动到“思念”文件中当前图层并调整大小、位置和图层顺序，效果如图（16-c）所示。在“透明度”面板中设置各项参数，效果如图（16-d）所示。



图（16-b）打开的花纹素材



“透明度”面板

设置“填色”为粉色（R232、G159、B139），再选择矩形工具，单击画面空白处，在弹出的对话框中设置“宽度”为17cm，“高度”为25cm，完成后单击“确定”按钮，并拖动到图层最下方的中间位置。

打开本书配套光盘中Chapter 2\works10\Media\05.ai文件，如图（16-e）所示。使用选择工具把圆形花纹的图案拖动到“思念”文件中当前图层上并调整大小和位置。将圆形花纹置于底层，再前移至粉红背景矩形的上面一层。在“透明度”面板中设置图层混合模式为“叠加”，设置“不透明度”为70%。

同样，将蓝紫色的烟雾图形拖动到“思念”文件中当前图层上并调整大小和位置，再使其置于圆形花纹的图案的上面一层。在“透明度”面板中设置图层混合模式为“滤色”。使用相同的方法，添加并调整背景素材图形，效果如图（16-f）所示。至此，本实例制作完成。



图（16-f）创建背景完成后的效果









Works 11
Illustrator works



奇异乐园

本实例将创建一个新奇的卡通乐园。造型以简洁可爱为主，而且通过黑色的背景衬托主体物明快的色调。

文件位置

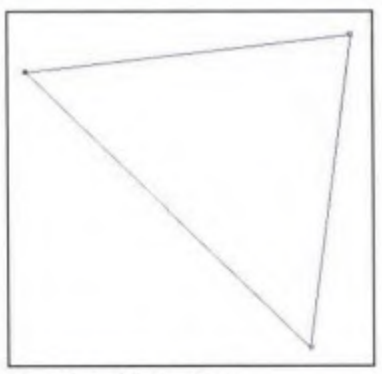
最终效果：Chapter 2\works11\Complete\奇异乐园.ai
原始素材：Chapter 2\works11\Media\50.ai、51.ai、52.jpg、53.ai、54.ai



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文档

执行“文件>新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中设置“名称”为“奇异乐园”，然后如图（1-a）所示继续设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



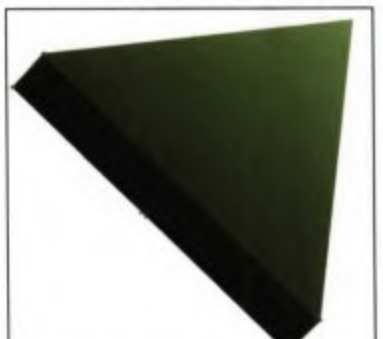
图（2-a）创建三角形



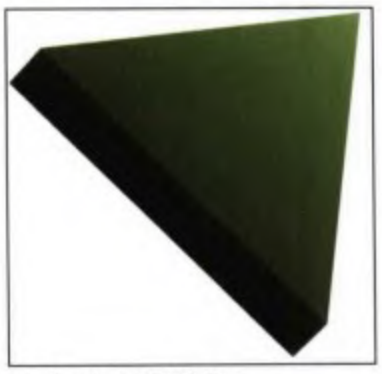
图（2-b）渐变填色对象



图（2-c）渐变填色的效果



图（2-d）渐变填色侧面



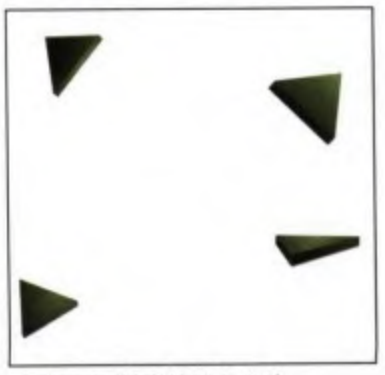
图（2-e）创建的侧面



图（2-f）制作三角立方体



图（2-g）调整对象的位置



图（2-h）创建其他立方体

02 创建渐变图形

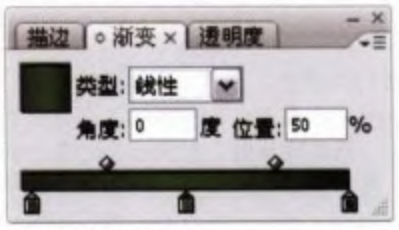
选择钢笔工具，在画板中依次创建如图（2-a）所示的三角形，然后在“渐变”面板中设置渐变色标，然后选择渐变工具，在三角形上从右上角沿对角线进行拖动，如图（2-b）所示，渐变填色效果如图（2-c）所示。

使用相同的方法，继续创建三角形的侧面，设置渐变色标为深绿色（R51、G95、B22）和深绿色（R34、G74、B7），效果如图（2-d）和图（2-e）所示。完成后继续创建一个反方向的三角立方体，调整立方体在画板中的位置，如图（2-f）和图（2-g）所示。最后再创建两个立方体，如图（2-h）所示。

使用钢笔工具创建茎状图形，在“渐变”面板中设置各个色标，填色效果如图（2-i）所示。完成后使用钢笔工具沿茎状图形创建曲线路径，在选项栏中设置“描边粗细”为1 pt，效果如图（2-j）所示。



设置渐变色标



设置渐变色标



图（2-i）创建茎状图形



图（2-j）创建曲线


图（3-a）轮廓化描边


图（3-b）渐变填色效果

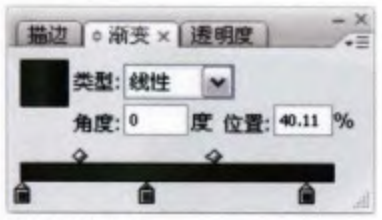

图（3-c）确定混合锚点 1


图（3-d）确定混合锚点 2

03 创建混合效果

对曲线路径执行“对象>路径>轮廓化描边”命令，将描边轮廓化，如图（3-a）所示，完成后在“渐变”面板中设置色标为深绿色（R34、G73、B9），绿色（R58、G105、B25）和深绿色（R25、G50、B10），渐变填色效果如图（3-b）所示。

按住Shift键的同时在“图层”面板中选择茎状图形和轮廓化图形，然后双击混合工具，在弹出的“混合选项”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，然后分别在两个图形对象的对应锚点单击，确定混合锚点，如图（3-c）和图（3-d）所示，得到如图（3-e）的混合过渡效果。最后创建一个白色描边的路径作为高光，如图（3-f）所示。



设置渐变色标



“混合选项”对话框


图（3-e）混合效果


图（3-f）创建曲线路径

Tip/Point

在“混合选项”对话框中可以通过设置不同的“间距”类型来定义混合的效果。其中“指定的距离”定义每个混合渐变层次之间的间隔距离；“平滑颜色”创建各混合层次之间的默认平滑效果；“指定的步数”定义混合对象之间具有多少个渐变层次。此外，在确定混合锚点时，尽量选择两个对象中间隔较近且相互对应的锚点，避免混合时发生混合翻转效果。


图（4-a）渐变填色对象

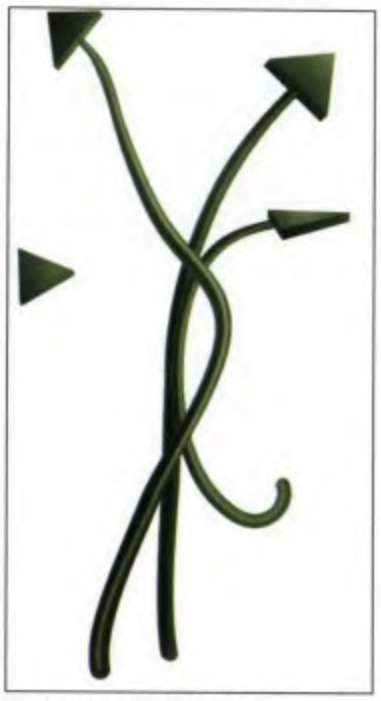

图（4-b）模糊的效果

04 创建混合渐变效果

继续对高光路径轮廓化并进行渐变填色，效果如图（4-a）所示，完成后执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（4-b）所示。



“高斯模糊”对话框


图（4-c）创建茎状图形


图（4-d）创建茎状图形并混合

使用相同的方法，结合混合工具和“高斯模糊”命令的应用，分别为其他三角立方体制作茎状图形，并创建柔和且立体的混合效果，如图（4-c）和图（4-d）所示。注意渐变效果之间的亮度要有所区别，以创建丰富的层次效果。完成后分别对各个三角立方体和不同的茎状图形进行编组。



“图层”面板


图（5-a）创建叶子


图（5-b）内发光效果

05 创建叶子

使用钢笔工具在如图（5-a）所示的位置创建叶子路径，在“渐变”面板中设置渐变色标为深绿色（R33、G69、B9），绿色（R136、G186、B88）和浅绿色（R249、G254、B242）。完成后执行“效果>风格化>内发光”命令，在弹出的“内发光”对话框中设置参数，其中颜色为浅绿色（R224、G255、B194），效果如图（5-b）所示。使用相同的方法，制作另一片叶子，如图（5-c）所示。


图（5-c）制作内发光的叶子


图（5-d）创建黑色图形

沿茎的边缘创建一个黑色图形，如图（5-d）所示，完成后在“图层”面板中同时选择该图形和下方的叶子，在“透明度”面板中建立不透明蒙版，将黑色图形建立为叶子的蒙版，效果如图（5-e）所示。


图（5-e）蒙版的效果



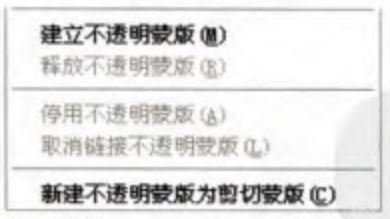
蒙版图层



设置渐变色标



“内发光”对话框



扩展菜单



渐变不透明蒙版

Tip/Point

建立不透明蒙版后，在“透明度”面板中勾选“反相蒙版”复选框，可以将当前蒙版效果建立为反相蒙版的效果。

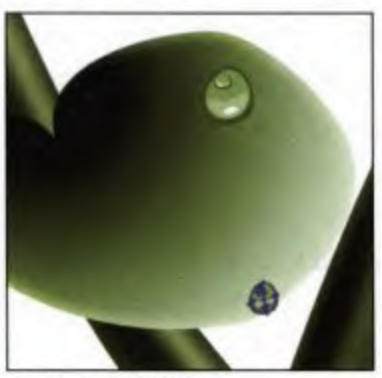

图（6-a）创建水珠外形


图（6-b）创建水珠层次


图（6-c）创建水珠高光


图（6-d）对象编组


图（6-e）创建小水珠


图（6-f）复制对象

06 制作水珠

使用钢笔工具在叶子上创建水珠状的闭合路径，设置“填色”为绿色（R104、G147、B58），效果如图（6-a）所示，然后在图形中创建一个略小的水珠，设置“填色”为绿色（R158、G206、B107），效果如图（6-b）所示。完成后继续创建水珠的高光细节，并将水珠编组，如图（6-c）和图（6-d）所示。

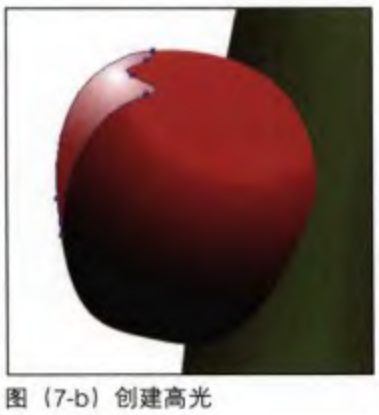
创建一个小水珠并设置相同的填色层次，效果如图（6-e）所示，完成后将两个水珠编组，然后按快捷键 Ctrl+C 和 Ctrl+V 拷贝粘贴一个水珠，再将其调整到叶子下方并适当进行缩小，效果如图（6-f）所示。

使用相同的方法，复制水珠并调整到叶子的不同位置，通过拖动对象的定界框调整大小和角度，创建不同形态的水珠，如图（6-g）所示，最后制作其他形态的水珠，如图（6-h）所示。


图（6-g）复制并调整水珠


图（6-h）制作完成的水珠


图（7-a）创建樱桃的外形


图（7-b）创建高光

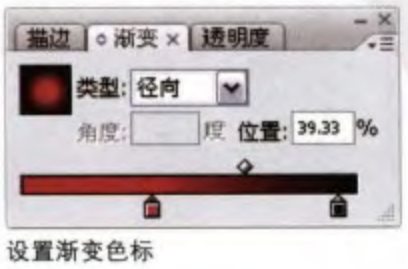

图（7-c）创建细节


图（7-d）调整樱桃的位置

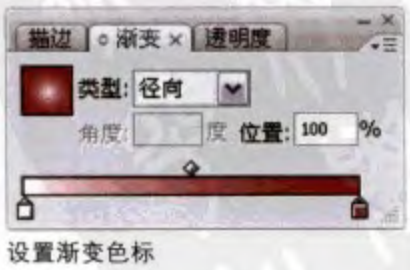
07 制作樱桃

使用钢笔工具创建一个简单的樱桃状路径，然后在“渐变”面板中设置渐变色标为红色（R255、G74、B74）和深红色（R67、G19、B15），效果如图（7-a）所示。完成后继续创建樱桃的高光，其中在“渐变”面板中设置渐变色标为白色（R255、G255、B255）和红色（R207、G0、B0），渐变填色效果如图（7-b）所示。

继续结合钢笔工具和“渐变”面板的应用，制作樱桃的各部分细节，增强其光滑的质感，效果如图（7-c）所示，可以结合渐变工具细致地调整渐变的效果，完成后将樱桃调整到茎的左下方，效果如图（7-d）所示。



设置渐变色标



设置渐变色标


图（7-e）制作不同形态的樱桃


图（7-f）制作樱桃的缠绕效果

使用钢笔工具继续在茎的其他位置创建樱桃，再根据茎的形态为樱桃制作不同形态的缠绕柄，使樱桃的细节更丰富，形象更突出，效果如图（7-e）和图（7-f）所示。完成后分别将组成各个樱桃的图形进行编组。

Tip/Point

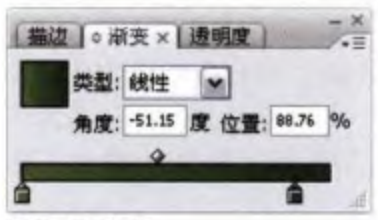
由于樱桃的基本形状相同，因此可以直接复制前面制作的樱桃，然后重新绘制缠绕柄即可。也可以使用直接选择工具和转换锚点工具，转换前面制作的樱桃柄的锚点。制作樱桃的缠绕效果时，要根据茎的形态，结合不透明蒙版隐藏部分缠绕柄，从而创建真实的缠绕效果。其制作方法与前面创建叶子的隐藏效果基本相同。

08 创建卡通钟

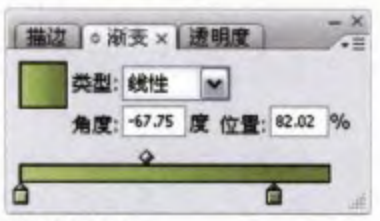
选择椭圆工具，按住Shift键的同时在画板空白处创建正圆，然后在“渐变”面板中设置渐变色标为绿色（R119、G164、B0），绿色（R56、G109、B0），效果如图（8-a）所示，然后创建一个亮面，继续设置渐变色标为淡绿色（R222、G252、B119），绿色（R169、G192、B0），渐变填色效果如图（8-b）所示。完成后制作卡通钟的细节，效果如图（8-c）所示。


图（8-a）创建渐变填色的圆


图（8-b）创建亮面

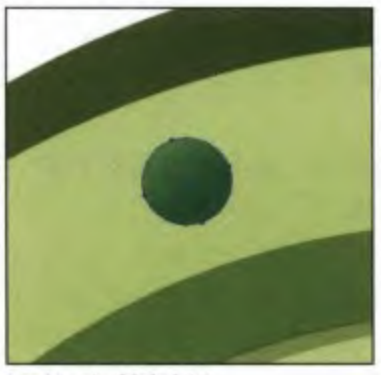


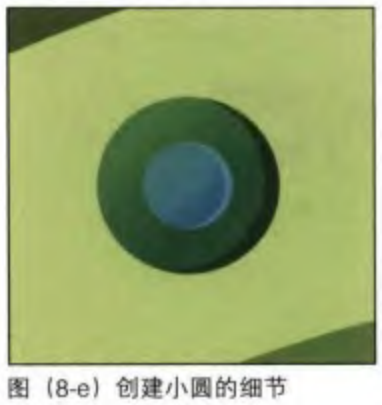
设置渐变色标

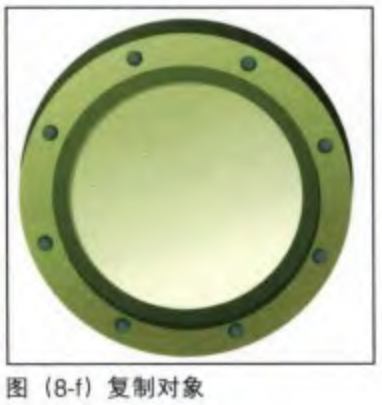


设置渐变色标


图（8-c）创建钟的细节


图（8-d）创建小圆

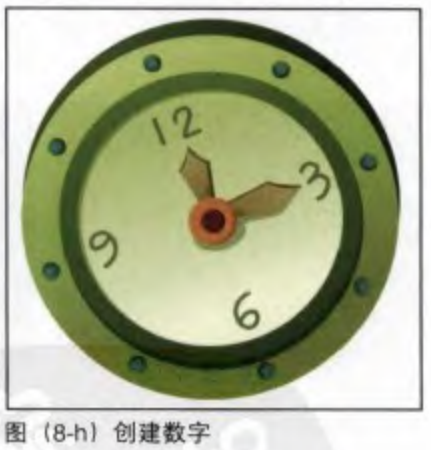

图（8-e）创建小圆的细节


图（8-f）复制对象

在亮面的边缘创建如图（8-d）所示的小圆，然后创建细节部分，效果如图（8-e）所示。完成后将小圆编组，再复制得到多个对象并调整到亮面边缘的其他位置，效果如图（8-f）所示。

继续结合钢笔工具和“渐变”面板的应用，分别制作钟的指针和数字，注意表现出中心零件的暗部细节，以及指针的阴影细节，使整个钟的造型精致，效果如图（8-g）和图（8-h）所示。


图（8-g）创建指针



图（8-h）创建数字

Tip/Point

制作钟的数字时，可以选择风格适合的字体并直接输入文字。这里建议执行“文字>创建轮廓”命令，将文字创建为轮廓，以避免不同的系统造成的字体冲突。也可以使用钢笔工具创建数字形状的路径。


图（8-i）调整锚点的位置 1


图（8-j）调整锚点的位置 2


图（8-k）调整锚点的位置 3


图（8-l）编组并移动钟

继续制作钟的装饰物细节和底座。创建一个塔的造型，注意整个色调的统一，效果如图（8-i）至图（8-k）所示，完成后将整个钟编组，调整到如图（8-l）所示的位置。注意在“图层”面板中调整对象的顺序。最后制作一个蓝色调的钟，并将其调整到茎的另一边，效果如图（8-m）和图（8-n）所示。

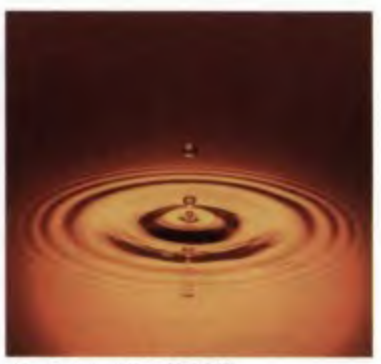

图（8-m）创建蓝色钟

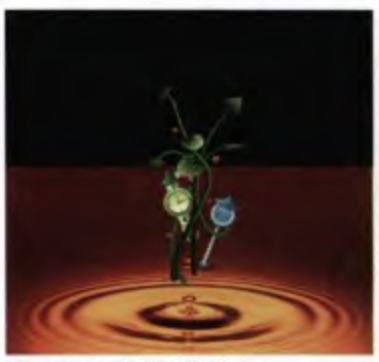

图（8-n）移动蓝色钟

Tip/Point

在使用钢笔工具创建路径时，按快捷键Shift+C可以快速切换到转换锚点工具，即时调整创建的路径。


图（9-a）创建黑色背景


图（9-b）置入的图像


图（9-c）调整图像位置


图（9-d）混合效果


图（9-e）创建白色的椭圆


图（9-f）蒙版的效果

09 制作水和草地的背景

下面为作品制作背景。选择矩形工具，沿画板边缘创建一个黑色矩形，然后按快捷键 Shift+Ctrl+[将其置为底层，作为作品的背景，如图（9-a）所示。完成后执行“文件 > 置入”命令，在弹出的“置入”对话框中选择本书配套光盘中 Chapter 2\works11\Media\50.jpg 文件，再单击“置入”按钮，如图（9-b）所示，最后使用选择工具将置入的图像调整到如图（9-c）所示的位置。

在“透明度”面板中设置混合模式和“不透明度”，使图像仅保留明度细节，效果如图（9-d）所示。完成后选择椭圆工具，在画板下方创建一个椭圆，如图（9-e）所示。使用相同的方法，将椭圆建立为置入的背景图像的不透明蒙版，注意在“透明度”面板中勾选“剪切”复选框，效果如图（9-f）所示。



“透明度”面板



建立不透明蒙版

Tip/Point

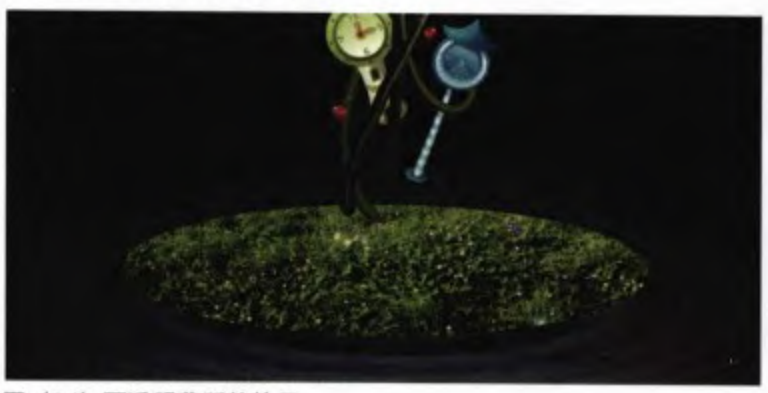
建立剪切蒙版时，还可以在“透明度”面板的扩展菜单中勾选“新建不透明蒙版为剪切蒙版”命令，然后执行“建立不透明蒙版”命令。



图（9-g）高斯模糊效果



图（9-h）置入素材并调整位置



图（9-i）不透明蒙版的效果

单击蒙版缩览图进入蒙版编辑状态，使用选择工具选择椭圆，执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数，再单击“确定”按钮，效果如图（9-g）所示。

置入本书配套光盘中 Chapter 2\works11\Media\51.jpg 文件中的图像，将其调整到如图（9-h）所示的位置，完成后建立不透明蒙版，效果如图（9-i）所示，最后对蒙版进行高斯模糊，其中高斯模糊的“半径”为 30 像素，效果如图（9-j）所示。



“高斯模糊”对话框



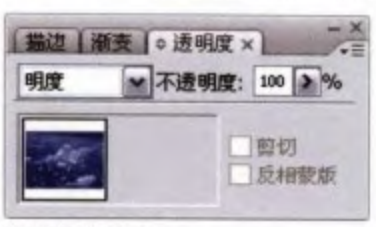
“高斯模糊”对话框



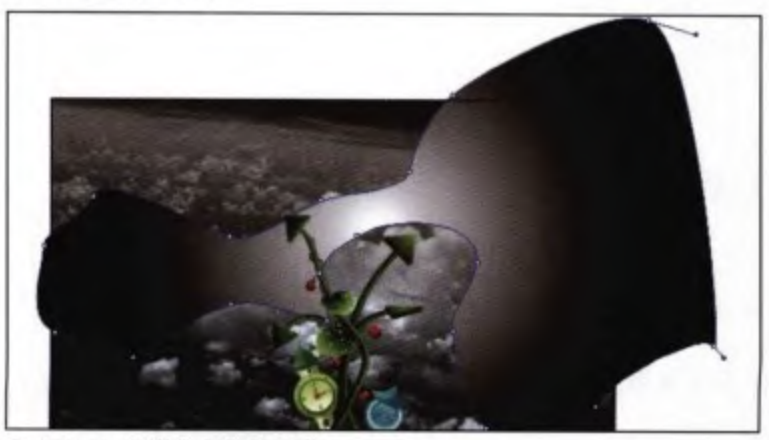
图（9-j）高斯模糊效果



图（10-b）混合效果



设置混合模式



图（10-c）创建径向渐变图形

10 制作天空背景

置入本书配套光盘中 Chapter 2\works11\Media\52.jpg 文件中的图像，使用选择工具将其调整到画板上方对齐的位置，如图（10-a）所示，然后在“透明度”面板中设置混合模式，效果如图（10-b）所示。完成后结合钢笔工具和“渐变”面板的应用，创建如图（10-c）所示的径向渐变图形。



图（10-a）置入并调整素材



图（10-d）高斯模糊的效果

使用与前面相同的方法，将创建的渐变图形建立为天空素材的不透明蒙版，注意勾选“剪切”复选框，效果如图（10-d）所示。完成后同样对蒙版执行半径为100像素的高斯模糊处理，使天空的云彩自然渐隐到背景中，效果如图（10-e）所示。


图（10-e）建立不透明蒙版


图（11-a）添加图像


图（11-b）调整对象的位置

11 添加花朵的投影效果

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中打开本书配套光盘中Chapter 2\works11\Media\53.ai文件，然后使用选择工具选择“图层1”图层中的图形并将其拖移至“奇异乐园”文件中，调整到草地的中央位置，如图（11-a）和图（11-b）所示。完成后执行“效果>风格化>投影”命令，在弹出的“投影”对话框中设置各项参数，勾选“预览”复选框查看投影效果，完成后单击“确定”按钮，通过添加投影增加花朵的层次感，效果如图（11-c）所示。


图（11-c）投影的效果

继续将53.ai文件中的“图层2”图层中的素材添加到“奇异乐园”文件中，将花蕾调整到花朵的右上方，在“图层”面板中后移路径对象的顺序，效果如图（11-d）所示，完成后复制花蕾到花朵周围，再继续将53.ai文件中的“图层3”图层中的素材添加到“奇异乐园”文件中，调整到如图（11-e）所示的位置。



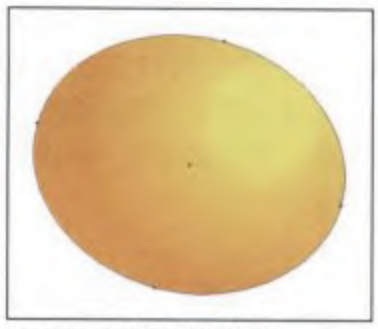
“投影”对话框

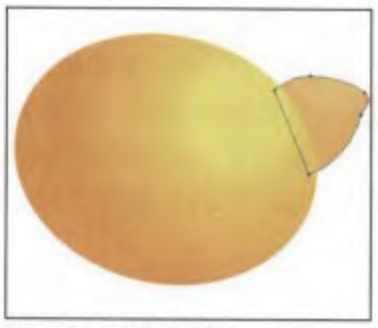

图（11-d）后移对象

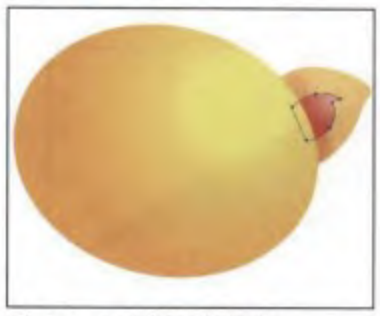

图（11-e）添加花素材

Tip/Point

如果要将ai格式的文件中的素材添加到ai格式的文件中，可以使用选择工具选择需要添加的素材，按住鼠标左键不放将素材拖移至目标图像窗口中。也可以在素材文件窗口中选择对象并按快捷键Ctrl+C拷贝，然后在需要添加素材的目标窗口中按快捷键Ctrl+V将素材粘贴到目标文件中。


图（12-a）创建基本外形


图（12-b）创建耳朵


图（12-c）制作耳朵细节


图（12-d）镜像复制耳朵


图（12-e）制作面部细节 1


图（12-f）制作面部细节 2

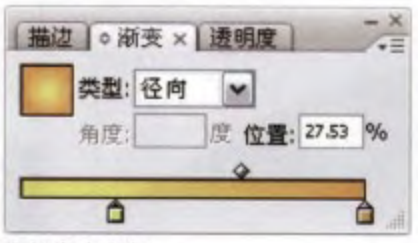

图（12-g）制作身体


图（12-h）制作身体细节

12 绘制猫咪

首先制作猫咪的头部。结合钢笔工具和“渐变”面板的应用，创建如图（12-a）所示的头部基本外形，其中渐变色标为黄色（R255、G189、B61）和黄色（R255、G240、B88）。设置渐变色标红色（R255、G180、B179）和红色（R255、G96、B81）后继续制作猫咪的耳朵，效果如图（12-b）所示。

继续制作耳朵的阴影细节，效果如图（12-c）所示，完成后对组成耳朵的图形编组并镜像复制得到另一个耳朵，效果如图（12-d）所示。继续制作猫咪的面部细节，注意色调的统一，效果如图（12-e）和图（12-f）所示。最后制作猫咪的身体，如图（12-g）和图（12-h）所示，完成后将组成猫咪的各部分编组并拖动到花朵的左方，再添加投影效果，如图（12-i）所示。

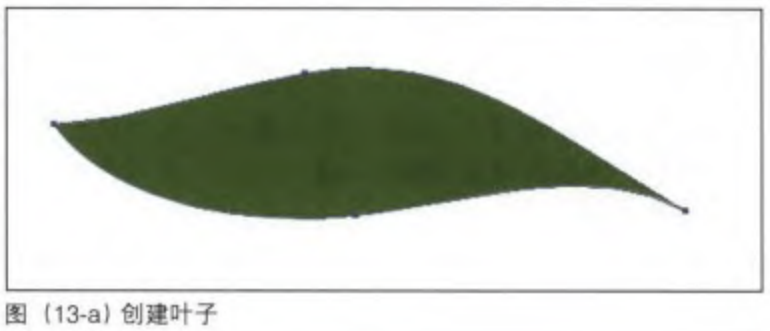


设置渐变色标



设置渐变色标


图（12-i）投影的效果

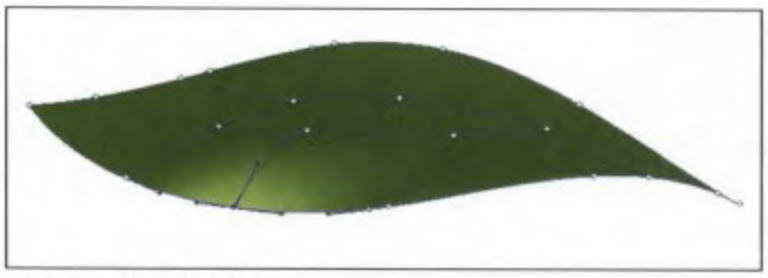

图（13-a）创建叶子


图（13-b）创建网格线

13 制作花朵的叶子

下面制作花朵的叶子。首先使用钢笔工具创建如图（13-a）所示的叶子形状，然后选择网格工具，在如图（13-b）所示的路径上单击创建网格，完成后使用相同的方法创建如图（13-c）所示的网格。


图（13-c）创建网格对象



图（13-d）设置锚点的颜色



图（13-e）设置其他锚点的颜色



图（13-f）创建暗色纹理



图（13-h）添加投影效果

使用网格工具选择位于下方的网格锚点，设置填色为绿色（R204、G231、B40），效果如图（13-d）所示，完成后使用相同的方法为其他锚点填色，效果如图（13-e）所示。最后根据树叶的形态分别创建一些暗色和亮色的纹理，再适当降低“不透明度”，效果如图（13-f）和图（13-g）所示。

将组成树叶的图形编组并添加投影效果，完成后将其调整到如图（13-h）所示的位置。复制树叶并调整至花朵的周围，可以根据画面效果调整树叶的颜色和大小，效果如图（13-i）所示。



图（13-g）创建亮色纹理



图（13-i）复制树叶



图（14-a）添加星光



图（14-b）外发光的效果

14 添加星光

打开本书配套光盘中 Chapter 2\works11\Media\54.ai 文件，然后使用选择工具选择“图层 1”图层中的对象并将其拖移至“奇异乐园”文件中，然后将星光调整到如图（14-a）所示的位置。

完成后执行“效果 > 风格化 > 外发光”命令，在弹出的“外发光”对话框中设置各项参数，其中颜色为浅蓝色（R110、G211、B255），再单击“确定”按钮，为星光添加柔和的光晕，效果如图（14-b）所示。



“外发光”对话框

Tip/Point

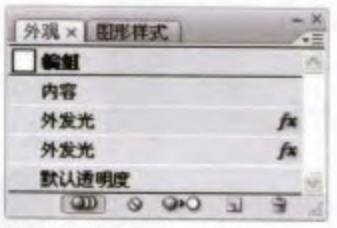
设置外发光的“模式”为“滤色”，可以将混合色的互补色与基色进行正片叠底。结果色总是较亮的颜色。用黑色过滤时颜色保持不变。用白色过滤将产生白色。


图（14-c）复制外发光


图（14-d）复制星光


图（14-e）添加星光

在“外观”面板中将“外发光”项目拖移至“复制所选项目”按钮处，复制得到一个“外发光”项目。完成后双击“外观”面板中下方的“外发光”项目，在再次弹出的“外发光”对话框中重新设置参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（14-c）所示。



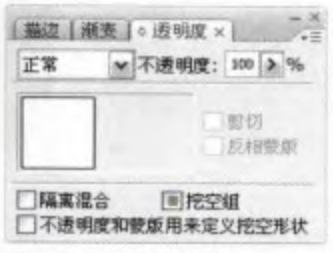
“外观”面板



再次打开的“外发光”对话框

使用相同的方法，复制得到多个星光并调整到天空的各个位置，复制得到的星光具有相同的外发光效果，如图（14-d）所示。

完成后重新将 54.ai 文件的“图层 1”图层中的星光素材添加到“奇异乐园”文件中，创建一些不发光的星光效果，最后调整部分星光的“不透明度”，使其具有闪烁不定的效果，如图（14-e）所示。



设置星光的不透明度

15 添加蝴蝶和星光

继续将 54.ai 文件的“图层 3”图层中的蝴蝶添加到“奇异乐园”文件中，复制得到一个蝴蝶并调整到主体对象的两侧，如图（15-a）所示。完成后为蝴蝶添加外发光效果，如图（15-b）所示。最后在蝴蝶下方添加有运动感的星光，并添加红色的外发光效果，如图（15-c）至图（15-e）所示。


图（15-a）添加蝴蝶


图（15-b）添加外发光效果


图（15-c）添加星光


图（15-d）添加外发光效果

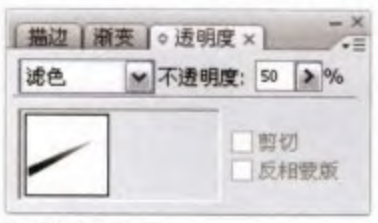

图（15-e）添加星光和外发光


图（16-a）添加光晕


图（16-b）创建渐变三角形


图（16-c）创建光照效果


图（16-d）创建光照的发散效果



“透明度”面板

16 创建自然光照

继续将 54.ai 文件的“图层 5”图层中的光晕素材添加到“奇异乐园”文件中，再调整到如图（16-a）所示的位置。完成后结合钢笔工具和渐变工具的应用，创建渐变三角形作为光照效果，如图（16-b）所示，然后将混合模式设置为“滤色”，效果如图（16-c）所示。继续创建发散状的光照效果，并添加一些闪烁的光斑，完成后将所有组成光照效果的路径编组，再设置“不透明度”为 50%，如图（16-d）和图（16-e）所示。


图（16-e）完成的光照效果


图（17-a）创建矩形



建立剪切蒙版

17 制作剪切蒙版并添加元素

选择矩形工具，沿画板边缘创建一个覆盖画板的白色矩形，如图（17-a）所示，确定该矩形置为顶层，然后单击“图层”面板下方的“建立 / 释放剪切蒙版”按钮，将矩形建立为整个“图层 1”图层的剪切蒙版，最后继续添加 54.ai 文件中的其他素材，效果如图（17-b）所示。至此，本实例制作完成。


图（17-b）添加更多元素

Tip/Point

剪切蒙版是一个可以用其形状遮盖其他图稿的对象，使用剪切蒙版只能看到蒙版形状内的区域，直观的效果就是将图稿裁剪为蒙版的形状。剪切蒙版和被蒙版的对象统称为剪切组合，并在“图层”面板中用虚线标识。可以通过选择两个或多个对象或者一个组或图层中的所有对象来建立剪切组合。

下列规则适用于创建剪切蒙版。

- 蒙版对象将被移到“图层”面板中的剪切蒙版组内。
- 矢量对象可以作为剪切蒙版。
- 使用图层或组来创建剪切蒙版，则图层或组中的第一个对象将会遮盖图层或组的子集的所有内容。
- 无论对象先前的属性如何，剪切蒙版会变成一个既不带填色，也不带描边的对象。



Works 12
Illustrator works



梦幻精灵

本实例使用钢笔工具绘制人物和背景的轮廓，使用渐变功能和图层混合模式制作人物衣服透明轻薄的质感，运用模糊效果创建烟雾，进而模拟梦幻场景。

文件位置

最终效果：Chapter 2\works12\Complete\梦幻精灵.ai



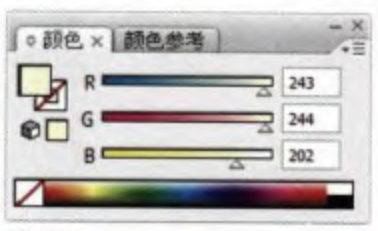
图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

执行“文件>新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中设置“名称”为“梦幻精灵”，然后如图（1-a）所示继续设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



“矩形”对话框



淡黄色

02 创建背景

新建“图层1”图层，在工具箱中设置“填色”为淡黄色（R243、G244、B202），“描边”为无。双击矩形工具，在弹出的“矩形”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，创建的矩形如图（2-a）所示。

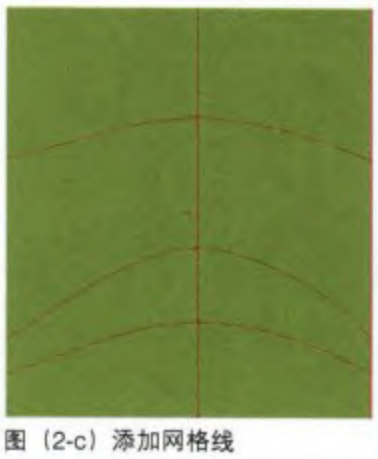
使用选择工具选择底面的淡黄色图形。按快捷键Ctrl+C和Ctrl+F复制粘贴在前，并重新设置“填色”为绿色（R160、G237、B24），效果如图（2-b）所示。

选择网格工具，然后在矩形路径的上方单击，创建一条网格线，继续创建多条网格线，如图（2-c）所示。选择直接选择工具，选择路径上方的一个锚点，然后设置“填色”为淡绿色（R207、G245、B149），效果如图（2-d）所示。

图（2-a）创建底面淡黄色图形



图（2-b）创建绿色图形



图（2-c）添加网格线



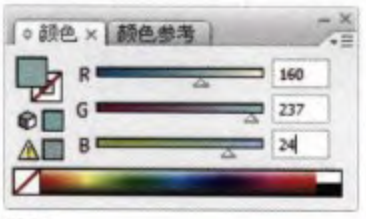
图（2-d）设置锚点的颜色



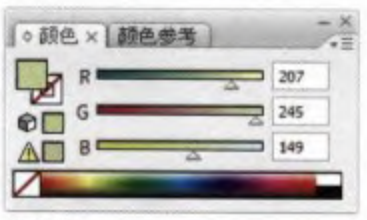
图（2-e）设置其他锚点的颜色



图（2-f）混合效果

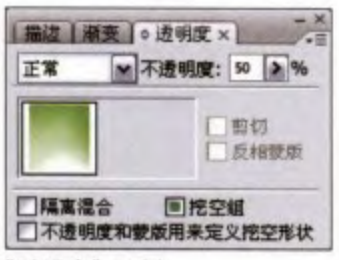


绿色



淡绿色

使用相同的方法，分别选择其他锚点设置颜色，完成后的效果如图（2-e）所示。选择创建完成的渐变网格图形，在“透明度”面板中设置“不透明度”为50%，渐变网格的颜色与底面图形融合，效果如图（2-f）所示。



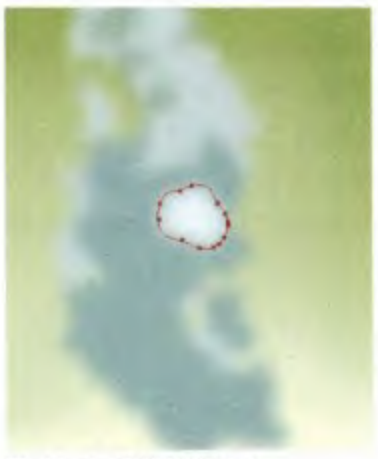
“透明度”面板

Tip/Point

选择网格工具，然后为网格点选择填充颜色，继续单击可添加其他网格点，按住 Shift 键单击可添加网格点而不改变当前的填充颜色。


图（3-a）绘制烟雾图形


图（3-b）云雾的朦胧效果


图（3-c）继续创建云雾


图（3-d）云雾创建完成后

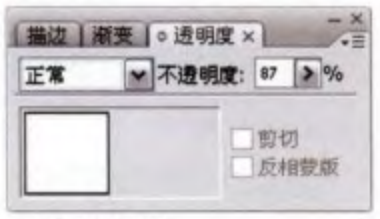
03 绘制模糊效果的云雾

新建“图层2”图层，设置“填色”为淡蓝色（R222、G244、B241）。选择钢笔工具，如图（3-a）所示在画面左边绘制一个云雾形状的图形。

使用选择工具选择云雾图形，然后执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置“半径”为30像素，再单击“确定”按钮，这样就创建了模糊效果的云雾图形，如图（3-b）所示。



“高斯模糊”对话框



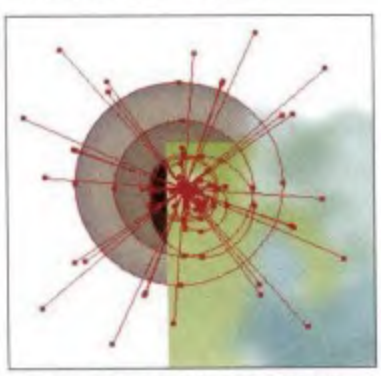
“透明度”面板

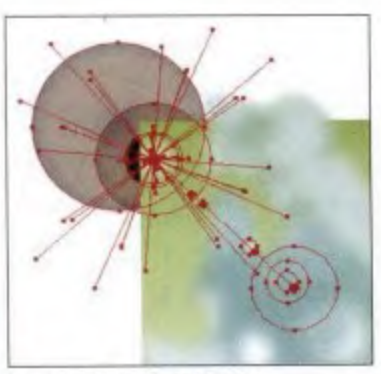
设置“填色”为白色，使用相同的方法绘制一个云雾图形，并创建相同的“半径”为30像素的高斯模糊效果，并在“透明度”面板中设置“不透明度”，云雾的朦胧效果如图（3-c）所示。

使用相同的方法，设置相同的高斯模糊参数和不同的不透明度，创建完成朦胧模糊的云雾，效果如图（3-d）所示，再按Ctrl+G编组所有组成云雾的图形。



“光晕工具选项”对话框


图（4-a）创建并移动光晕图形


图（4-b）调整光晕图形

04 创建阳光的光晕效果

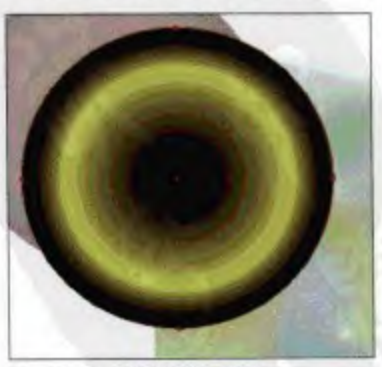
新建“图层3”图层，双击光晕工具，在弹出的“光晕工具选项”对话框中设置各项参数，然后使用选择工具把创建完成的光晕图形拖动到画面的左上角，如图（4-a）所示。

按住Shift键从光晕图形拖动光晕线到画面右下角，并调整整个光晕图形的位置和方向，完成后的效果如图（4-b）所示。

在“渐变”面板中设置“类型”为“径向”，并设置渐变色标为深灰色（R35、G24、B21），黄色（R255、G255、B0），深灰色（R35、G24、B21）。完成后使用椭圆工具在画面左上角创建光晕图形位置处创建一个渐变圆形，如图（4-c）所示。



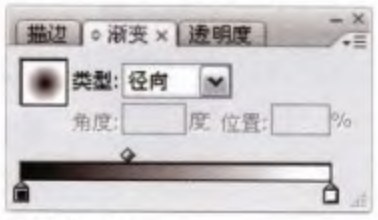
设置渐变色标


图（4-c）创建渐变圆形



图（4-d）滤色混合效果

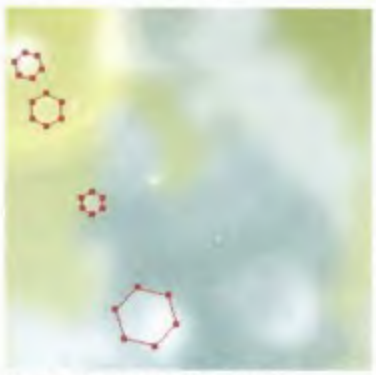
选择创建的渐变圆形，在“透明度”面板中设置图层混合模式为“滤色”，得到更亮的颜色，光晕的发散效果如图（4-d）所示。在“渐变”面板中设置“类型”为“渐变”，并设置黑白渐变，然后在“透明度”面板中设置图层混合模式为“滤色”，再设置不同的不透明度。



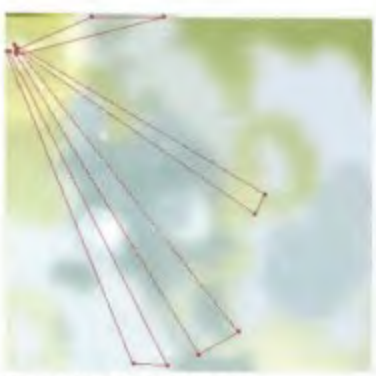
“渐变”面板



“透明度”面板



图（4-e）创建六边形光晕



图（4-f）创建光线图形

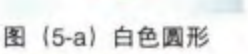
选择多边形工具，在画面上单击并在弹出的“多边形”对话框中设置“边数”为6，并设置各项参数，完成后单击“确定”按钮。使用相同的方法，创建多个六边形光晕并调整大小，如图（4-e）所示。使用相同的方法，设置黑白渐变和“透明度”面板中的各参数。选择钢笔工具，在画面左上方绘制光线图形，效果如图（4-f）所示。



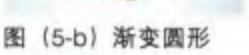
“多边形”对话框

05 创建光点和起风的效果

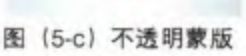
设置“填色”为白色，使用椭圆工具创建一个圆形，如图（5-a）所示。按快捷键Ctrl+C，Ctrl+F复制粘贴在前，并重新设置为径向渐变的黑白圆形，如图（5-b）所示。



图（5-a）白色圆形



图（5-b）渐变圆形

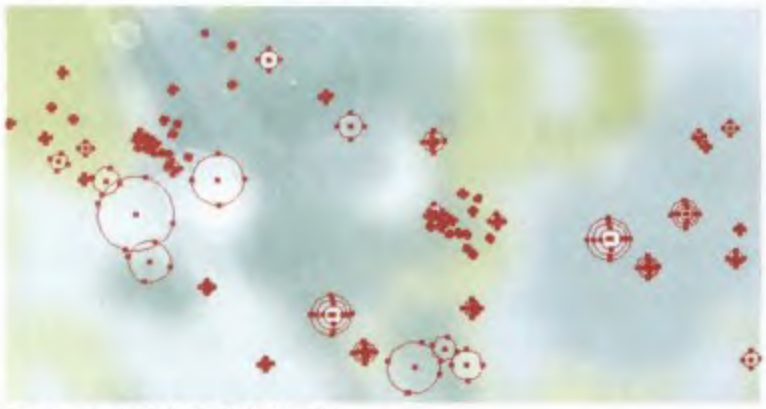


图（5-c）不透明蒙版



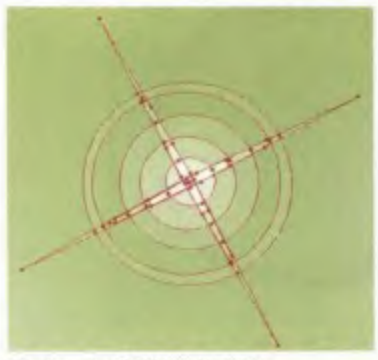
创建不透明蒙版并设置参数

选择创建的两个圆形，单击“透明度”面板右上角的扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，并设置不透明度及各项参数。创建具有发光效果的光点图形，效果如图（5-c）所示。



图（5-d）复制并创建光点图形

按住Alt键使用选择工具，复制移动创建的光点图形到其他位置。使用椭圆工具创建不同不透明度的白色圆点，完成后的效果如图（5-d）所示。



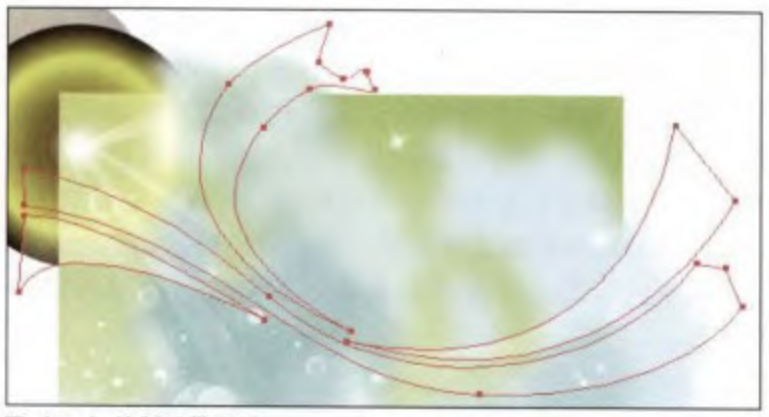
图（5-e）创建星光图形



图（5-f）复制星光图形

设置“填色”为白色，从外到内依次增加圆形的不透明度，并使用钢笔工具绘制尖角图形，同样从外到内依次增加图形的不透明度，完成后按快捷键Ctrl+G编组，效果如图（5-e）所示。复制移动到画面右下部位置，效果如图（5-f）所示。

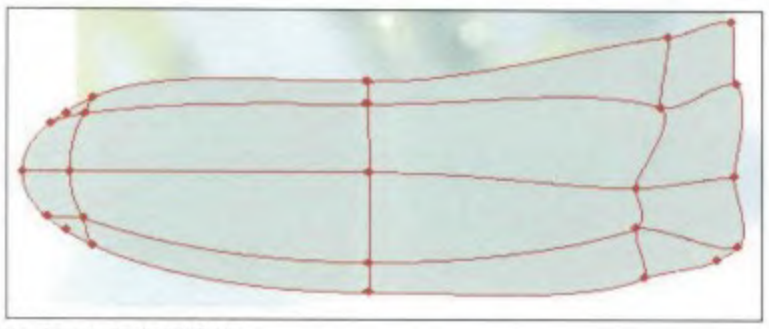
使用相同的方法，设置不同的不透明度，使用钢笔工具在画面上部绘制飘带图形，完成后创建出具有起风的效果，如图（5-g）所示。



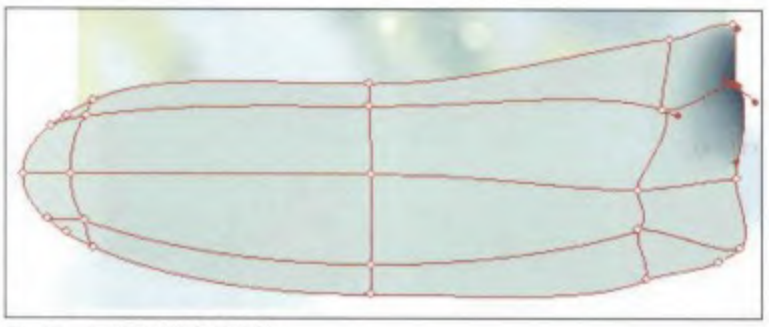
图（5-g）绘制飘带图形

Tip/Point

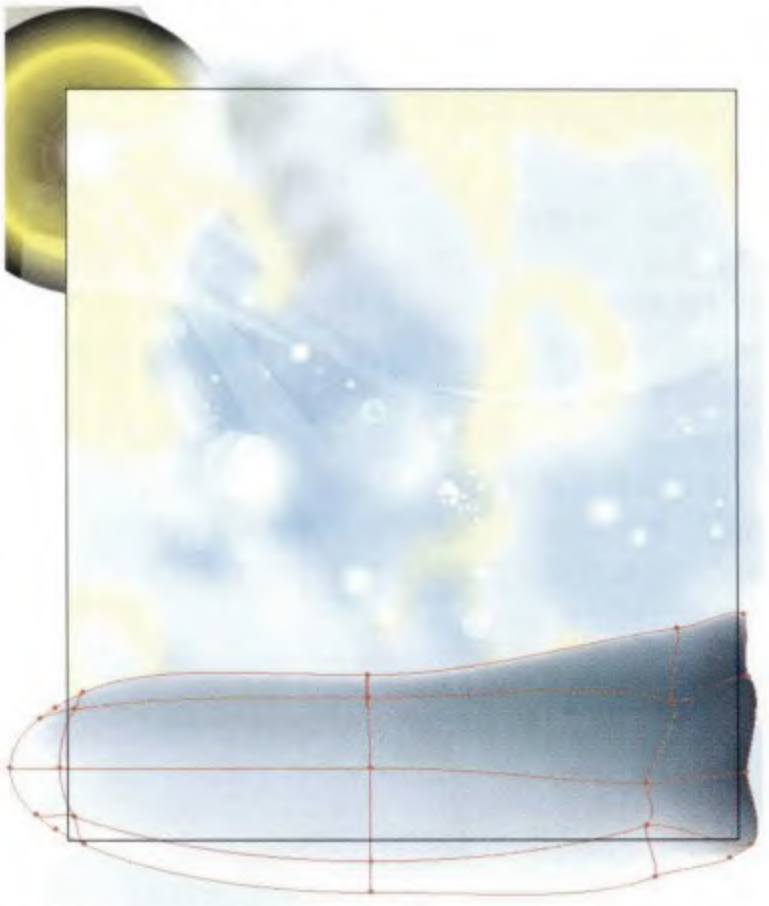
使用不透明蒙版和蒙版对象可以更改底层对象的透明度。透过不透明蒙版的形状来显示其他对象时，蒙版对象定义了透明区域和透明度。可以将任何着色对象或栅格图像作为蒙版对象，蒙版对象中颜色的不同灰度表示蒙版中的不透明度。如果不透明蒙版为白色，会完全显示图稿。如果不透明蒙版为黑色，会隐藏图稿。蒙版中的灰度会使对象中出现不同程度的透明度。



图（6-b）添加网格线



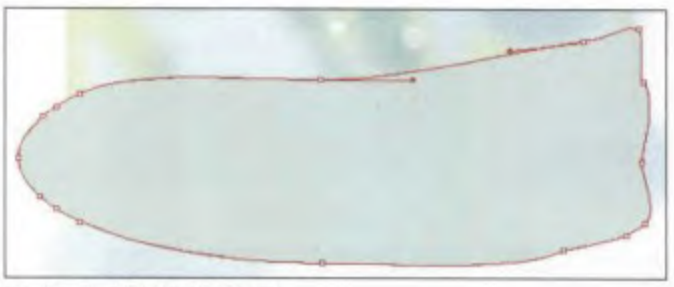
图（6-c）设置锚点的颜色



图（6-d）创建渐变网格完成后的效果

06 创建湖面和星光

新建“图层4”图层，设置“填色”为浅蓝色（R214、G240、B237），选择钢笔工具，在画面下方绘制湖面的基本图形，如图（6-a）所示。



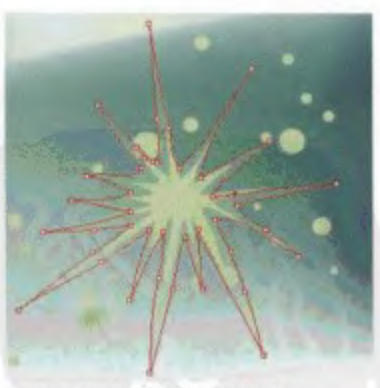
图（6-a）绘制浅蓝色图形

选择网格工具，然后在路径上方单击，创建一条网格线，继续创建多条网格线，如图（6-b）所示。选择直接选择工具，选择路径上方的一个锚点，然后在工具箱中设置“填色”为深蓝色（R0、G114、B156），效果如图（6-c）所示。使用相同的方法，分别选择其他锚点并设置颜色，完成后的效果如图（6-d）所示。

设置“填色”为淡黄色（R220、G234、B281），使用椭圆工具创建不同大小的圆形。完成后使用钢笔工具绘制发散的多边形，效果如图（6-e）所示，再绘制一个稍大的发散多边形，并设置“不透明度”为32%，效果如图（6-f）所示。

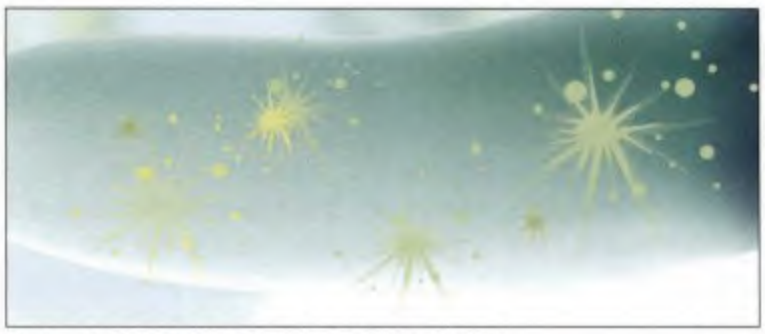


图（6-e）绘制图形

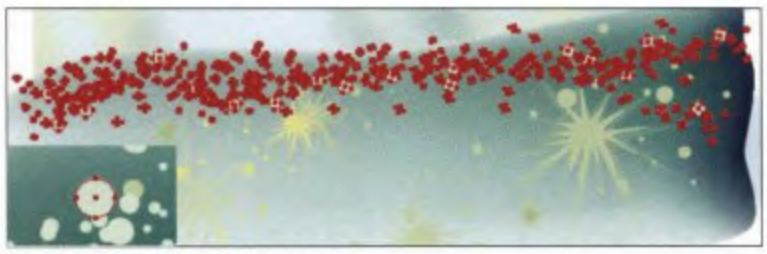


图（6-f）绘制浅色发散图形

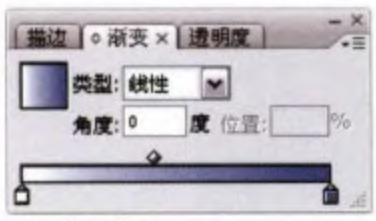
使用相同的方法，用椭圆工具和钢笔工具创建完成星光和圆点图形，效果如图（6-g）所示。设置“填色”为淡黄色（R233、G243、B224），使用椭圆工具连续创建一长串的波浪起伏状态的圆点图形，完成后按快捷键Ctrl+G编组，如图（6-h）所示。



图（6-g）创建星光图和圆点图形完成后的效果



图（6-h）添加并编组圆点图形



设置渐变色标



图（6-i）绘制渐变图形



图（6-j）绘制渐变图形

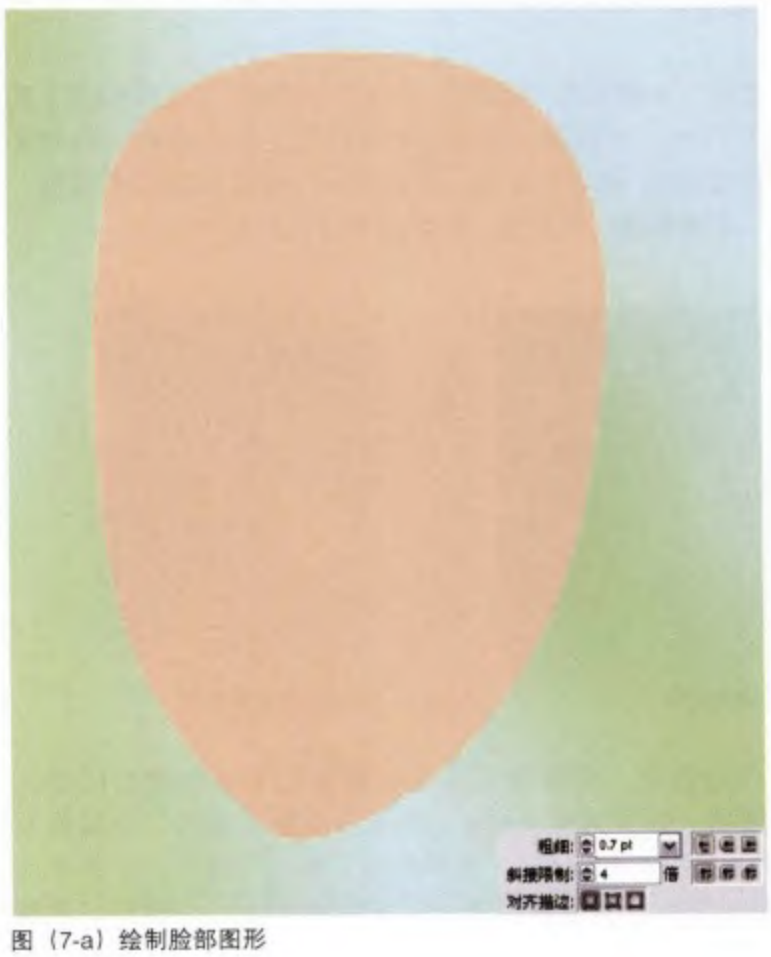


图（6-k）绘制水纹图形完成

在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，并设置渐变色标为白色（R255、G255、B255），蓝色（R95、G149、B255）。选择钢笔工具，绘制一个渐变图形并使用渐变工具调整渐变的方向，如图（6-i）所示。使用相同的方法，继续绘制渐变图形，如图（6-j）所示。绘制一个水纹图形后，按快捷键Ctrl+G编组。在按住Alt键的同时使用选择工具复制移动编组对象，效果如图（6-k）所示。背景图形基本创建完成后的效果如图（6-l）所示。



图（6-l）背景图形大致创建完成后的效果



图（7-a）绘制脸部图形

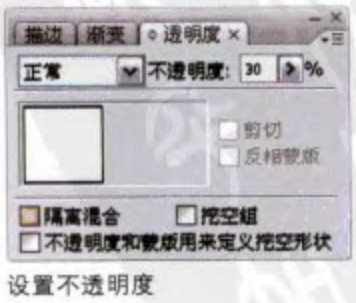
07 绘制精灵的脸部和眼睛

新建“图层5”图层，设置“填色”为肤色（R252、G226、B192），“描边”为褐色（R171、G117、B73），在“描边”面板中设置描边“粗细”为0.7 pt。使用钢笔工具，绘制精灵脸部的基本图形，如图（7-a）所示。使用相同的方法，设置“填色”为白色，在“透明度”面板中设置“透明度”为30%，效果如图（7-b）所示。

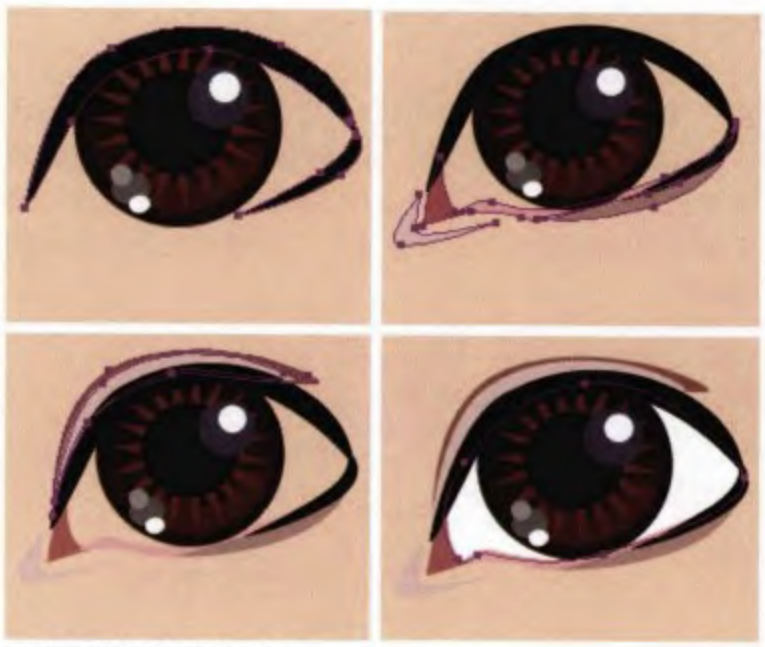
开始绘制眼睛图形。选择钢笔工具，设置“填色”和“描边”的颜色，先绘制眼珠，然后绘制上下不同颜色的面，再绘制尖角围成的虹膜图形，完成后添加眼珠的高光以及高光周围的阴影，绘制过程如图（7-c）所示。



图（7-b）绘制脸部反光图形



设置不透明度



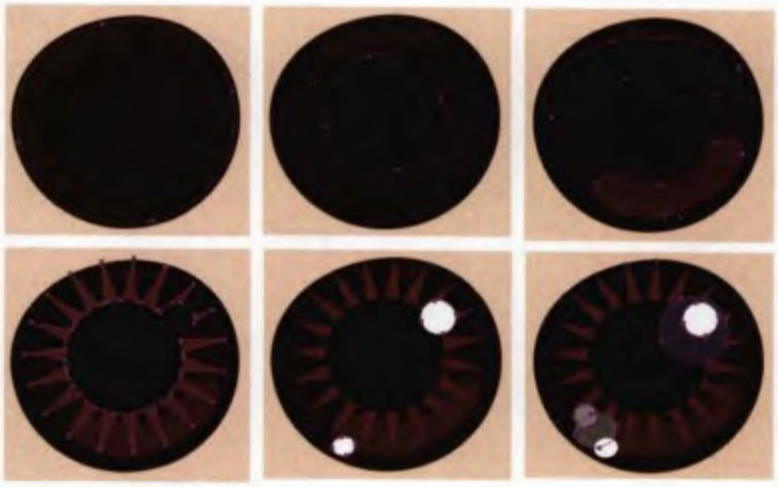
图（7-d）绘制眼眶的过程



图（7-e）调整右眼的大小和位置



图（7-f）添加眉毛

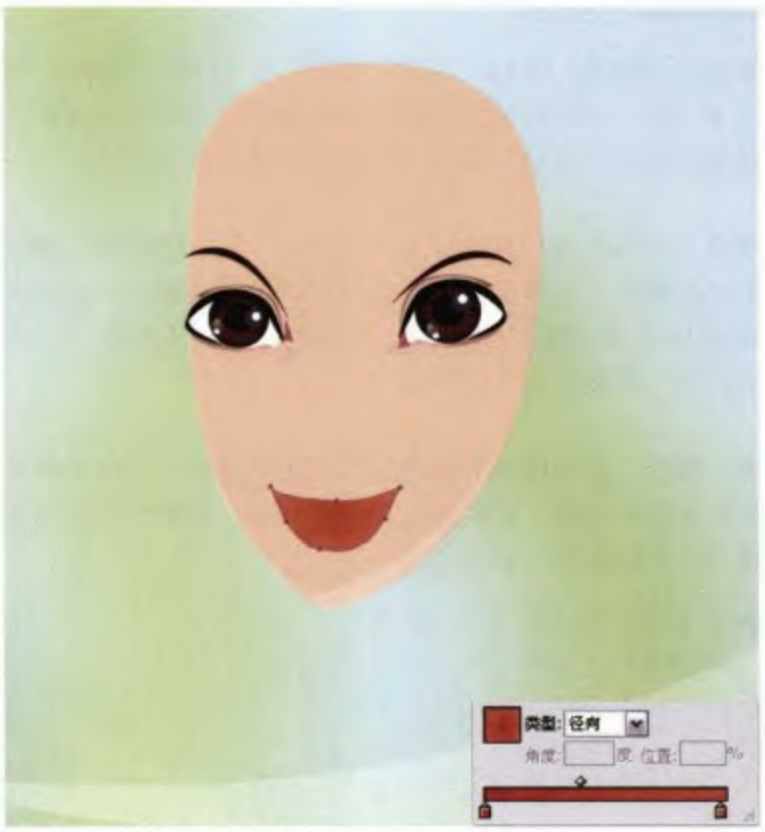


图（7-c）绘制眼珠的过程

开始绘制眼眶图形。选择钢笔工具，设置“填色”为黑色，先从上眼眶开始绘制，然后绘制下眼眶，再添加双眼皮图形，最后绘制眼白。选择眼白图形，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令，绘制过程如图（7-d）所示。注意上眼眶一般都比下眼眶的颜色要深，这样绘制出来的眼睛才更加生动。

选择绘制完成的眼睛图形，按快捷键Ctrl+G编组。选择编组对象，再选择镜像工具，按住Alt键在脸部中间位置单击确定镜像中心点，在弹出的对话框中设置“轴”为“垂直”，完成后单击“复制”按钮。复制得到右眼睛编组对象，根据近大远小的透视原理，适当缩小右眼的大小并调整位置，效果如图（7-e）所示。

选择钢笔工具，绘制眉毛图形，其中“填色”为褐色（R61、G4、B0），效果如图（7-f）所示。



图（8-a）绘制嘴唇渐变图形

08 添加完成精灵的五官

在“渐变”面板中设置橘红色（R237、G76、B0），橘红色（R242、G127、B79）。使用钢笔工具在脸部下方绘制嘴唇的基本渐变图形，并调整渐变方向，选择渐变图形后在“透明度”面板中设置“不透明度”为74%，效果如图（8-a）所示。

使用相同的方法，绘制上嘴唇渐变图形，然后添加暗红色的细节图形，再添加白色的牙齿图形，如图（8-b）所示。

最后设置“填色”为白色，并在“透明度”面板中设置不同的不透明度，绘制下嘴唇的高光图形，如图（8-c）所示。



图（8-b）绘制嘴唇主要图形



图（8-c）添加嘴唇高光图形


图（8-d）绘制鼻子图形


图（8-e）绘制耳朵图形


图（8-f）绘制渐变图形

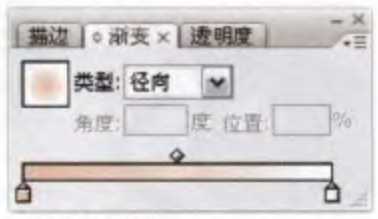

图（8-g）图层混合效果

建立不透明蒙版

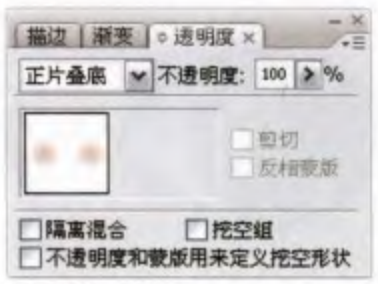
图（8-h）查看脸部效果

继续添加鼻子图形和耳朵图形，如图（8-d）和图（8-e）所示。

在“渐变”面板中设置肤色（R254、G198、B174）到白色（R255、G255、B255）的渐变。选择椭圆工具，在脸部创建两个渐变圆形并编组，如图（8-f）所示。在“透明度”面板中设置图层混合模式为“正片叠底”，脸部的红晕效果如图（8-g）所示。



设置渐变色标



“透明度”面板

选择脸部图形，按快捷键Ctrl＋C和Ctrl＋F复制粘贴在前。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于顶层”命令，使复制的白色脸部图形位于最顶层。

选择白色图形和编组的红晕图形，单击“透明度”面板中右上角的扩展按钮，在弹出的快捷菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，并设置各项参数。完成后隐藏脸部以外的图形，并调整复制的脸型描边路径到最顶层，效果如图（8-h）所示。

Tip/Point

Illustrator提供了两种上色方法：为整个对象指定填色和描边；或将对象转换为实时上色组，并为组内路径的单独边缘和表面指定填色或描边。


图（9-a）绘制头发


图（9-b）添加头发的投影


图（9-c）添加后面的头发


图（9-d）添加发丝细节

09 添加精灵的头发

设置“填色”为褐色（R131、G73、B0），“描边”为无。使用钢笔工具在人物头部上面绘制头发图形，如图（9-a）所示。在绘制过程中可以在“颜色”面板中对颜色进行变换。

设置“填色”为暗红色（R139、G5、B0），在头发的最下面绘制头发的投影图形。选择头发投影图形，再按快捷键Ctrl＋]后移一层，使其位于头发最下面。在“透明度”面板中设置“不透明度”为17%，效果如图（9-b）所示。

分别设置“填色”为深褐色和褐色到深褐色的渐变，在脸部的最下面绘制头发的大块面，效果如图（9-c）所示。绘制完成后添加发丝的细节，效果如图（9-d）所示。



“透明度”面板



图（10-a）绘制上半身轮廓



图（10-b）添加描边和指甲



图（10-c）手部暗部的效果

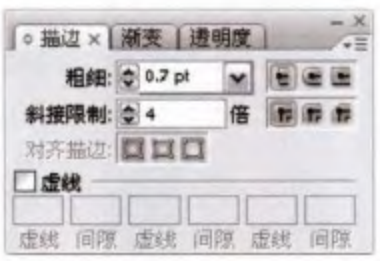


图（10-e）添加手臂处的阴影图形

10 绘制精灵的上半身

新建“图层6”图层，置于“图层5”图层下面。选择吸管工具，单击前面绘制的脸部图形，吸取脸部的肤色为填色。使用钢笔工具绘制精灵上半身的图形，如图（10-a）所示。

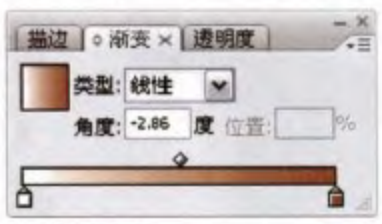
按快捷键Ctrl＋C和Ctrl＋F复制粘贴在前，重新设置“填色”为无，“描边”为褐色（R171、G117、B73），并在“描边”面板中设置各项参数。



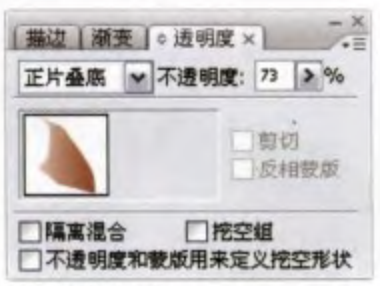
“描边”面板

使用相同的方法，绘制手指图形，并设置为相同粗细的描边。设置“填色”为黑色，在手指顶端绘制指甲图形，效果如图（10-b）所示。

在“渐变”面板中设置白色（R255、G255、B255）到砖红色（R217、G199、B0）的渐变，并设置各项参数，在手部虎口处绘制图形。在“透明度”面板中设置虎口图形的混合模式和不透明度，完成后的手部暗部效果如图（10-c）所示。



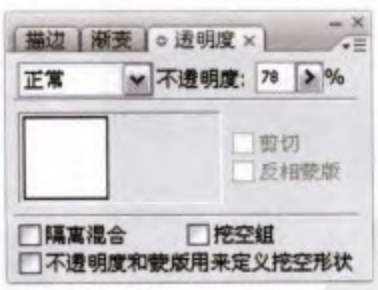
设置渐变色标



“透明度”面板

设置“填色”为白色，在手部亮光处绘制亮面图形，并在“透明度”面板中设置“不透明度”为78%，自然的高光效果如图（10-d）所示。

使用相同的方法，配合“渐变”面板和“透明度”面板，用钢笔工具在手臂处绘制阴影图形，效果如图（10-e）所示。



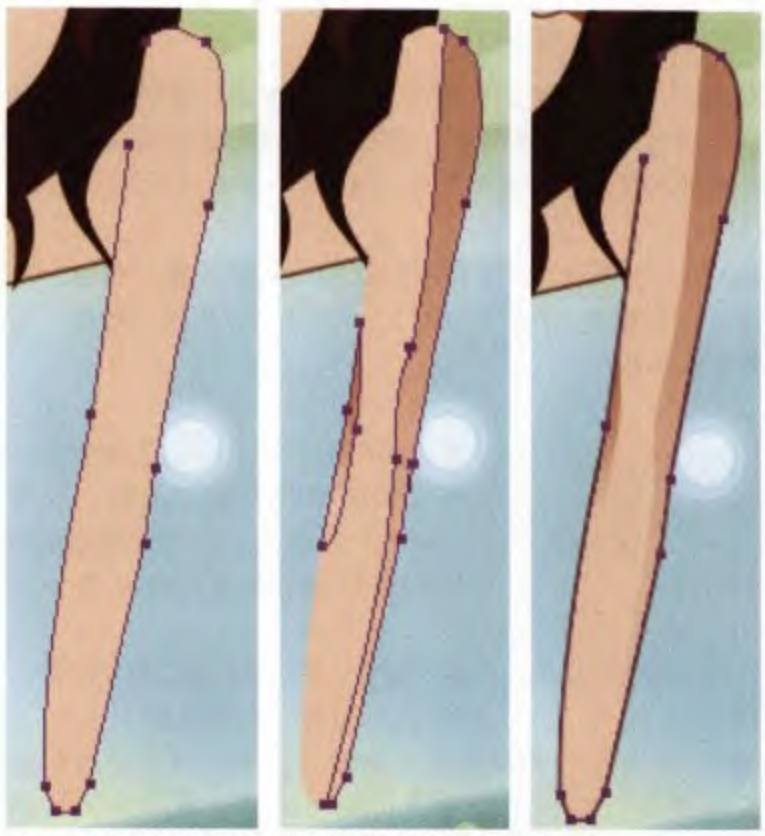
“透明度”面板



图（10-d）手部亮部效果

Tip/Point

当锚点可见时，使用直接选择工具，单击单个锚点即可选择。
使用直接选择工具单击并在锚点周围拖动，按住Shift键并在多个锚点周围拖移，或按住 Shift键并单击，可选择多个锚点。


图（11-a）绘制左手臂的基本图形并添加阴影和描边


图（11-b）绘制长条形


图（11-d）绘制完成的描边路径


图（11-e）绘制手指图形


图（11-f）添加手指细节



设置渐变色标

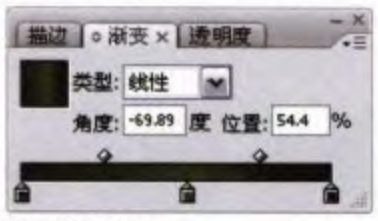

图（11-g）添加蝴蝶结图形

11 绘制精灵的左手臂

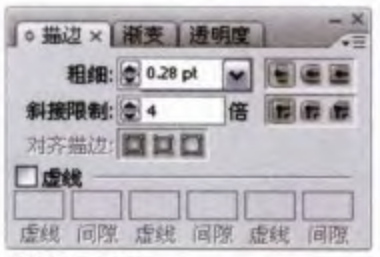
新建“图层7”图层并置于“图层5”图层上面。用吸管工具吸取皮肤的颜色，再用钢笔工具绘制精灵的左手臂基本图形。使用相同的方法，吸取前面创建的手部虎口的阴影颜色，绘制左手臂的暗部效果。复制底面图形并粘贴到顶面，使用吸管工具吸取手部的描边颜色（R171、G117、B73），如图（11-a）所示。

在“渐变”面板中设置渐变色标为绿色（R71、G99、B40）、草绿（R113、G138、B47）、绿色（R71、G74、B40），使用钢笔工具在如图（11-b）所示的位置绘制一个长条形。

在“描边”面板中重新设置描边粗细为0.28 pt，并设置描边颜色为翠绿色（R94、G207、B47），在长条形上面绘制线条纹理，如图（11-c）所示。使用相同的方法，设置描边颜色为不同色系的绿色，绘制的树干效果，如图（11-d）所示。



设置渐变色标



“描边”面板


图（11-c）绘制描边路径

用吸管工具吸取左手臂的肤色，绘制左手的手指图形，如图（11-e）所示。完成后添加黑色指甲图形和阴影图形，再添加描边路径，效果如图（11-f）所示。

在“渐变”面板中设置渐变参数，在左手臂上部绘制绿色蝴蝶结图形，如图（11-g）所示。继续添加头发如图（11-h）所示。完成后选择“图层5”图层中的左耳朵图形，并置于“图层7”图层的最顶层，效果如图（11-i）所示。


图（11-h）添加头发


图（11-i）调整耳朵的图层顺序



图（12-b）绘制裙子的渐变基本图形



图（12-c）复制并粘贴渐变图形



图（12-d）正片叠底混合效果



建立不透明蒙版并设置混合模式



图（12-e）不透明蒙版效果



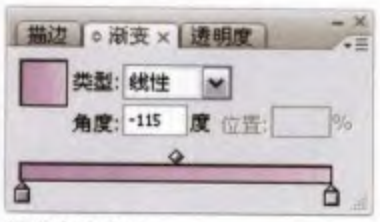
图（12-f）阴影绘制完成后的效果

12 绘制裙子

新建“图层8”图层并置于“图层5”图层下面。在“渐变”面板中设置为淡紫色（R231、G176、B216）到粉色（R245、G217、B239）的渐变，并设置各项参数。使用钢笔工具在上半身的位置绘制裙子图形，如图（12-a）所示。



图（12-a）绘制裙子的渐变图形



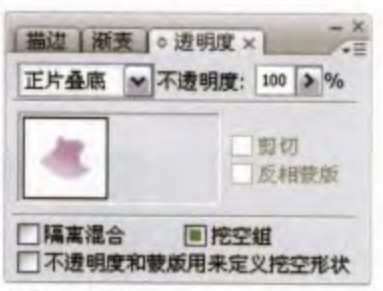
设置渐变色标

使用相同的方法绘制完成裙子的基本形，如图（12-b）所示。使用选择工具选择最上面的粉紫色渐变图形，按快捷键Ctrl＋C和Ctrl＋B复制粘贴在后，然后下移复制得到的副本图层，效果如图（12-c）所示。

选择复制得到的图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各参数，然后在“透明度”面板中设置图层混合模式为“正片叠底”，得到更深的紫色，阴影效果如图（12-d）所示。



“高斯模糊”对话框



设置混合模式

复制底面的紫色渐变图形，重新设置“填色”为白色，并将该图形置于最顶层。选择复制得到的图形和阴影图形，单击“透明度”面板右上角的扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，并设置混合模式为“正片叠底”隐藏裙子外多余的阴影效果，如图（12-e）所示。

继续创建完成裙子图形的阴影效果，如图（12-f）所示。



图（13-a）创建外描边路径



图（13-b）创建内描边路径

13 添加裙子的细节

选择上面的渐变图形，复制粘贴在前面，并重新设置“填色”为无，“描边”为深紫红色，在选项栏中设置“描边粗细”为0.7 pt。使用相同的方法，绘制描边路径，如图（13-a）所示。

在选项栏中设置“描边粗细”为0.5 pt，使用钢笔工具绘制裙子内部的褶皱描边路径，如图（13-b）所示。



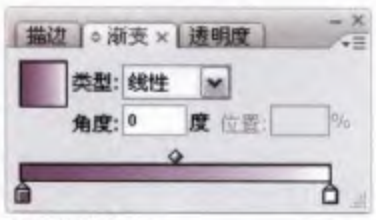
图（13-c）轮廓化描边路径并调整锚点

选择绘制的内部描边路径，执行“对象>路径>轮廓化描边”命令，使描边路径转换为图形。选择直接选择工具，根据裙子的走向，调整描边图形，完成后的效果如图（13-c）所示。

在“渐变”面板中设置渐变色标为紫色（R167、G91、B155）到白色（R255、G255、B255）的渐变。使用钢笔工具，如图（13-d）所示绘制阴影图形。



图（13-d）绘制渐变图形



设置渐变色标

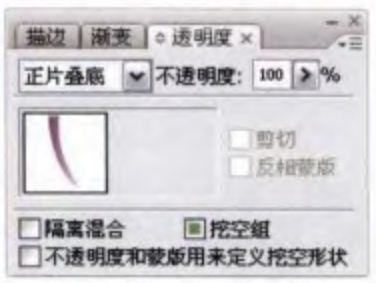


图（13-f）绘制暗部效果完成

选择阴影图形，在“透明度”面板中设置图层混合模式为“正片叠底”，使阴影效果更加明显，如图（13-e）所示。使用相同的方法，创建完成裙子的暗部图形，如图（13-f）所示。



图（13-e）正片叠底混合效果



设置混合模式



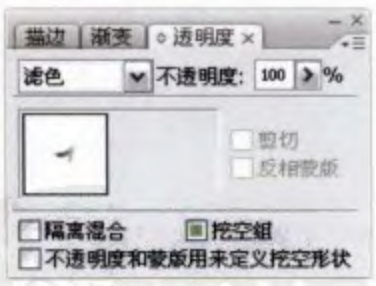
图（13-g）绘制亮部效果完成

设置“填色”为黑色到白色的渐变，再使用钢笔工具在裙子上绘制亮面图形。完成后执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置“半径”为5.0像素，完成后单击“确定”按钮。

切换至“透明度”面板，设置亮面图形所在子图层的混合模式为“滤色”，得到的亮面效果如图（13-g）所示。



“高斯模糊”对话框



设置混合模式为“滤色”



图（13-h）在裙子下面添加细节

按快捷键Ctrl＋＋放大显示画面，使用钢笔工具在裙子下面添加描边的细节，使后面将要添加的腿部图形更加自然，如图（13-h）所示。


图（14-a）绘制腿部图形


图（14-b）绘制腿部描边路径


图（14-c）绘制渐变暗部图形


图（14-d）蒙版的高斯模糊效果

14 添加裙子的细节

新建“图层9”图层并置于“图层6”图层下面。用吸管工具吸取手臂的肤色并在裙子下面绘制腿部图形，如图（14-a）所示。选择腿部图形，按快捷键Ctrl＋C和Ctrl＋F复制粘贴在前。

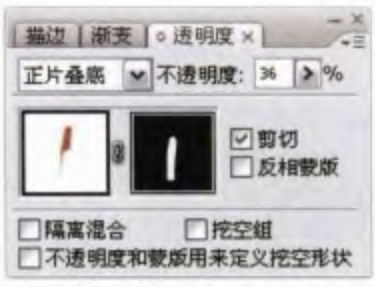
完成后使用吸管工具吸取手臂的描边颜色，并使用钢笔工具删除多余的描边路径，效果如图（14-b）所示。

设置“填色”为橘红色到白色的渐变，在腿部绘制阴影图形，并使用渐变工具对渐变方向进行调整，如图（14-c）所示。

选择暗部图形并在“透明度”面板中设置混合模式和不透明度。执行“效果＞模糊＞高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮。继续添加暗部细节，完成后的效果如图（14-d）所示。



“高斯模糊”对话框



“透明度”面板



设置渐变色标


图（15-a）绘制渐变图形

15 添加裙子上的装饰

新建“图层10”图层并置于“图层5”图层下面，在“渐变”面板中设置各项参数，再使用钢笔工具在裙子腰部处绘制一个渐变图形，效果如图（15-a）所示。

使用相同的方法，继续设置绿色系渐变，绘制腰带的藤条细节，完成后的效果如图（15-b）所示。

新建“图层11”图层并置于“图层6”图层下面，设置“填色”为淡黄色到白色的渐变，在身体背后绘制翅膀图形。完成后创建高斯模糊效果，在“高斯模糊”对话框中设置“半径”为7.2像素，完成后单击“确定”按钮。

在“透明度”面板中设置翅膀图形所在子图层的“不透明度”为85%，效果如图（15-c）所示。继续添加渐变效果的翅膀图形，效果如图（15-d）所示。

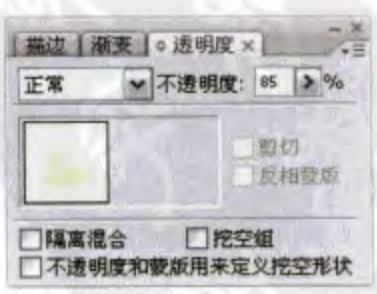

图（15-b）绘制藤条图形完成后的效果


图（15-c）改变不透明度的效果


图（15-d）绘制渐变图形



“高斯模糊”对话框



设置不透明度


图（15-e）绘制图形

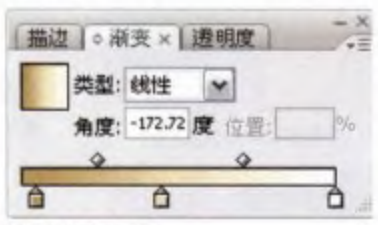

图（15-f）创建复合路径


图（15-g）创建下边翅膀的细节

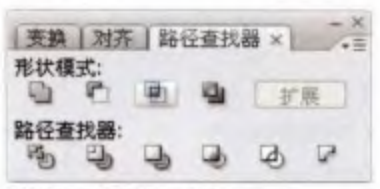

图（15-h）添加翅膀的筋骨图形

在“渐变”面板中设置各项参数，再使用钢笔工具绘制翅膀的边缘图形，如图（15-e）所示。完成后使用与前面相同的方法，复制粘贴在前下面的翅膀图形。

选择复制得到的图形和绘制的边缘图形，单击“路径查找器”面板中的“与形状区域相交”按钮，再单击“扩展”按钮，创建复合路径，效果如图（15-f）所示。



设置渐变色标

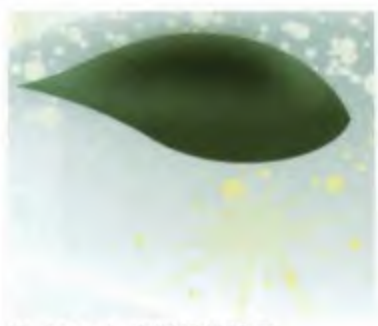


“路径查找器”面板

继续添加下边翅膀的边缘图形，如图（15-g）所示。使用相同的渐变继续绘制翅膀的筋骨图形，完成后效果如图（15-h）所示。



“高斯模糊”对话框


图（16-b）高斯模糊效果

16 绘制植物和星光

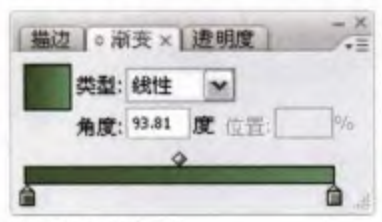
新建“图层12”图层并置于“图层9”图层下面，在“渐变”面板中设置各项参数，使用钢笔工具在画面下部绘制一个渐变图形，效果如图（16-a）所示。

设置“填色”为深绿色（R0、G96、B25），再创建高斯模糊效果，在“高斯模糊”对话框中设置“半径”为20像素，完成后单击“确定”按钮，创建的暗部效果如图（16-b）所示。

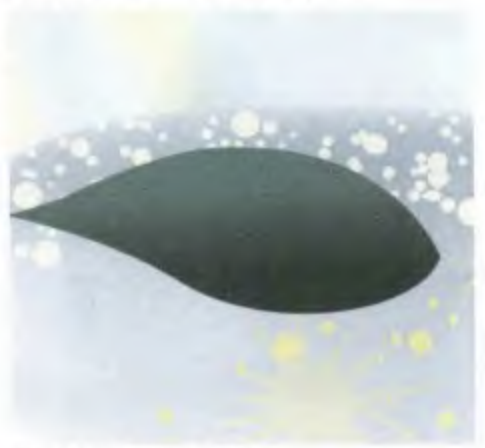

图（16-c）添加亮面模糊图形


图（16-d）添加细节


图（16-e）添加植物和树干图形的过程



设置渐变色标


图（16-a）绘制渐变图形

设置“填色”为白色，继续在暗部图形旁边创建有模糊效果的亮面图形，如图（16-c）所示。继续添加不同描边粗细和颜色的描边细节，完成后的效果如图（16-d）所示。叶子绘制完成后按快捷键Ctrl＋G编组。

使用相同的方法，继续在画面上添加植物图形，并添加在不同的图层中，使绘制的植物在人物的前后形成穿插效果。完成后在腿部后面添加树干图形，使整个树干更加连贯，绘制过程如图（16-e）所示，绘制植物完成后的效果如图（16-f）所示。



图（16-f）添加植物完成后的效果



图（16-i）添加湖面的光晕图形

新建“图层13”图层并置于“图层9”图层下面，设置“填色”为白色，使用椭圆工具依次增加透明度，并依次缩小光晕效果的圆形，如图（16-g）所示。使用相同的设置继续绘制尖条的星光图形，如图（16-h）所示。



图（16-g）绘制光晕图形



图（16-h）绘制星光图形

使用相同的方法，继续在画面的湖面处添加星光和光晕图形，效果如图（16-i）所示。继续在画面的天空处添加星光和光晕图形，如图（16-j）所示。



图（16-j）添加天空的光晕图形

17 添加画面的细节

新建“图层14”图层并置于最顶层，创建渐变网格并设置图层混合模式为“滤色”，创建的透明气泡如图（17-a）所示，再改变底色创建蓝色气泡，效果如图（17-b）所示。为头发添加黄色的亮面，再运用渐变效果绘制花环图形，然后添加耳环图形和亮光，在精灵手部添加魔棒和亮光，分别在画面的右上和左下添加相同的蝴蝶，如图（17-c）所示，最终效果如图（17-d）所示。至此，本实例制作完成。



图（17-a）创建透明气泡



图（17-b）创建蓝色气泡



图（17-c）添加头发的亮面、花环、耳环等细节



图（17-d）最终效果









Works 13
Illustrator works



味之欲望

本实例主要使用钢笔工具创建樱桃的基本轮廓，重点是使用网格工具制作水果逼真和层次丰富的质感。

文件位置

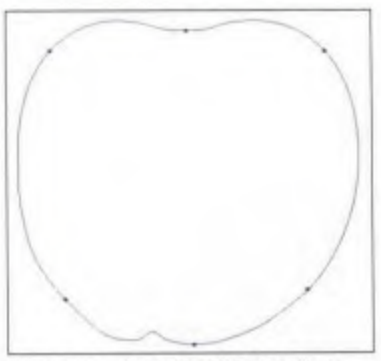
最终效果：Chapter 2\works13\Complete\味之欲望.ai



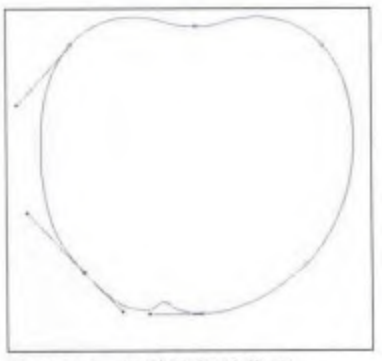
图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

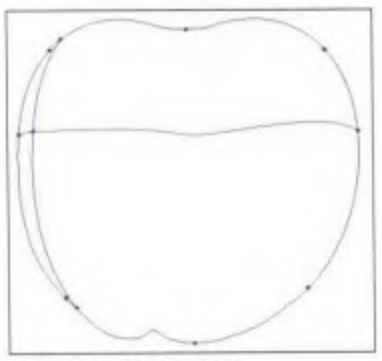
执行“文件>新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中设置“名称”为“味之欲望”，然后如图（1-a）所示继续设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



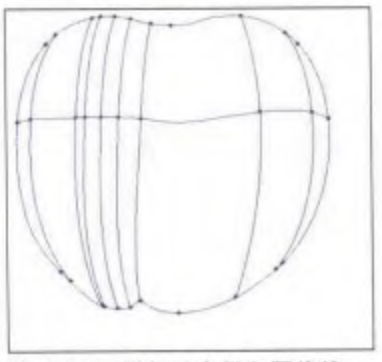
图（2-a） 绘制樱桃外轮廓图形



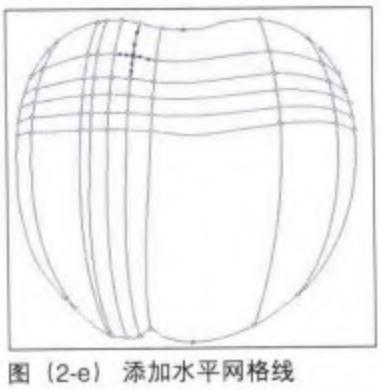
图（2-b） 调整路径的位置



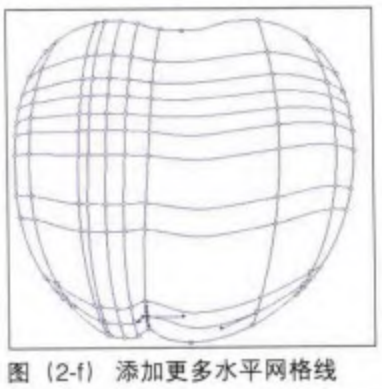
图（2-c） 添加网格线



图（2-d） 添加更多纵向网格线



图（2-e） 添加水平网格线



图（2-f） 添加更多水平网格线

02 创建樱桃的基本形

在“图层”面板中双击“图层 1”图层，在弹出的“图层选项”对话框中设置“颜色”为红色，使以后创建的路径和绘制的底层渐变红色图形区别开来，完成后单击“确定”按钮。



“图层选项”对话框

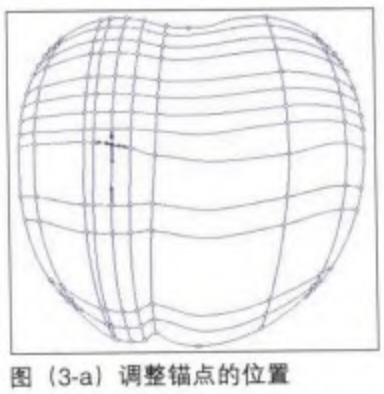
选择钢笔工具，在画板的右边绘制一个樱桃的外轮廓图形，如图（2-a）所示。并使用直接选择工具细致地调整单个锚点，如图（2-b）所示。

选择网格工具，然后在樱桃轮廓内部左侧单击，创建网格线，如图（2-c）所示，完成后创建多条纵向网格线，如图（2-d）所示。

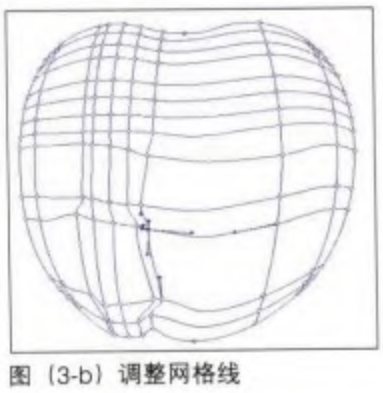
继续使用网格工具在樱桃轮廓的右侧路径上单击，创建水平网格线，如图（2-e）所示，然后继续创建网格线，如图（2-f）所示。

03 添加网格线并调整锚点

继续使用网格工具拖动网格左上方的锚点，调整锚点位置的同时调整锚点两侧的网格线，如图（3-a）所示。完成后使用相同的方法，根据路径的外形调整网格线，如图（3-b）所示。



图（3-a）调整锚点的位置



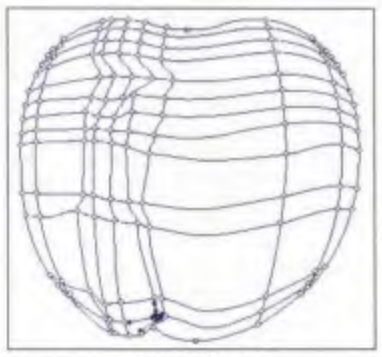
图（3-b）调整网格线

Tip/Point

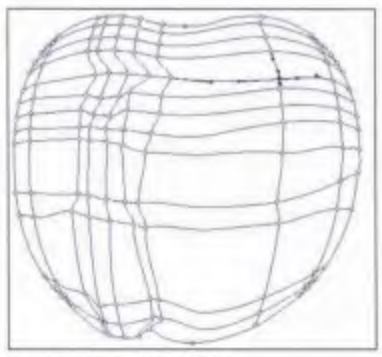
使用不规则的网格点图案创建网格对象的方法如下。
使用钢笔工具、矩形工具、椭圆工具等绘制由闭合路径组成的图形后，选择网格工具，然后为网格点选择填充颜色。单击要放置网格点的目标位置，继续单击可添加其他网格点。按住 Shift 键并单击可添加网格点，而且不改变当前的填充颜色。



图（3-e）调整锚点



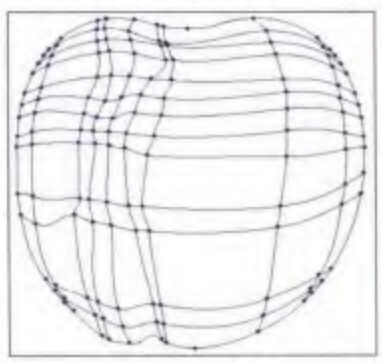
图（3-c）调整锚点的位置



图（3-d）调整网格线

继续使用网格工具添加网格线，使樱桃轮廓内部网格线的层次更加丰富。完成后继续根据路径外形调整网格线，效果如图（3-c）和图（3-d）所示。

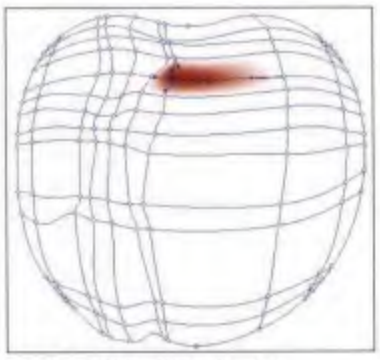
按快捷键 Ctrl ＋＋放大显示画面，细致调整锚点，如图（3-e）所示，效果如图（3-f）所示。最后填色为红色（R250、G58、B65），效果如图（3-g）所示。



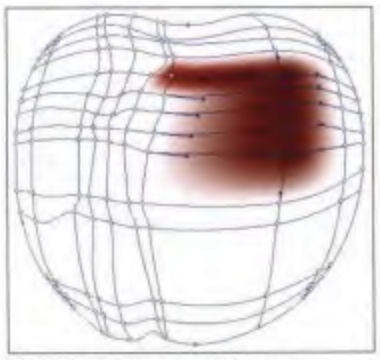
图（3-f）调整锚点的位置



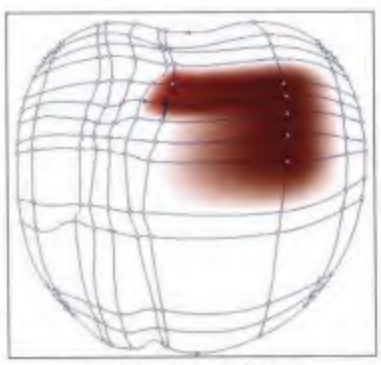
图（3-g）填色效果



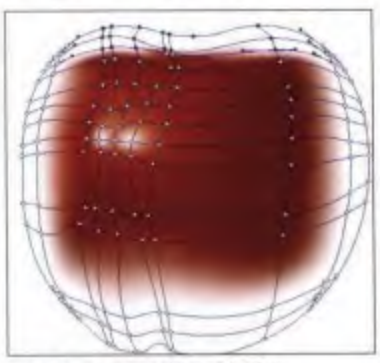
图（4-a）设置锚点的颜色



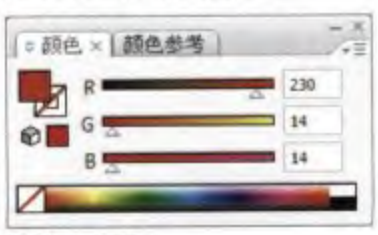
图（4-b）框选锚点并填色



图（4-c）设置锚点的颜色



图（4-d）框选锚点并填色



“颜色”面板 1



“颜色”面板 2

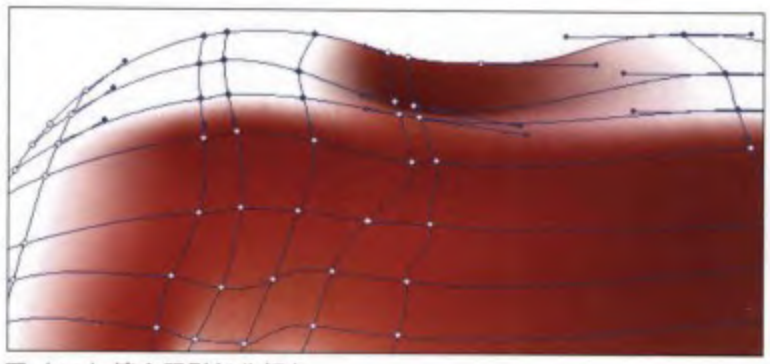
04 创建网格渐变效果

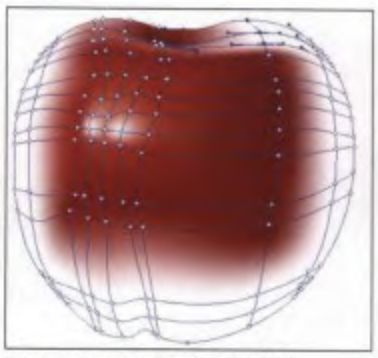
使用直接选择工具选择网格线上的一个锚点，然后在工具箱中设置“填色”为红色（R230、G14、B14），效果如图（4-a）所示。完成后选择套索工具，框选需要填充相同颜色的锚点，并在“颜色”面板中设置填色为红色（R180、G3、B3），上色后的效果如图（4-b）所示。

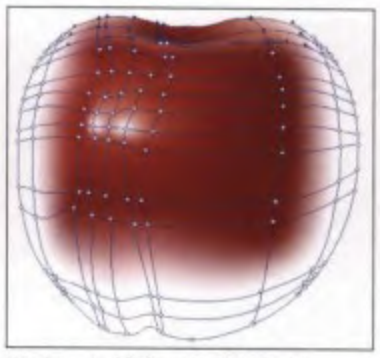
选择樱桃轮廓图形内的一个锚点，在工具箱中设置“填色”为红色（R230、G14、B14），效果如图（4-c）所示。继续对其他锚点填色，效果如图（4-d）所示。

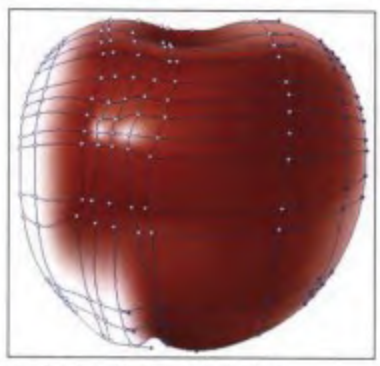
完成后继续设置樱桃图形上方锚点的颜色，分别为红色（R210、G0、B0），红色（R166、G18、B12）和红色（R166、G4、B4），如图（4-e）所示，先填充樱桃图形上部的阴影效果。最后结合直接选择工具和填色工具，依次设置图形阴影过渡面的各个锚点的颜色，如图（4-f）和图（4-g）所示。

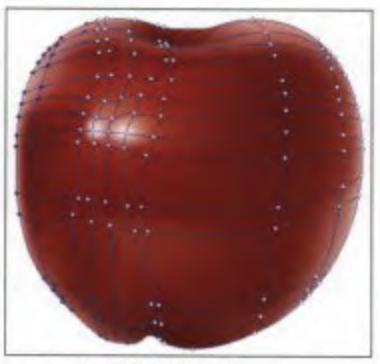
完成樱桃轮廓图形的大体渐变效果后，继续在樱桃下端的暗部和右侧的亮部框选或单击锚点进行填色，用来表现假设光源的照射效果，如图（4-h）所示。接着为左侧的锚点着色，然后调整图形的不同红色的过渡细节，如图（4-i）所示。至此，一个樱桃的基本立体效果完成，如图（4-j）所示。

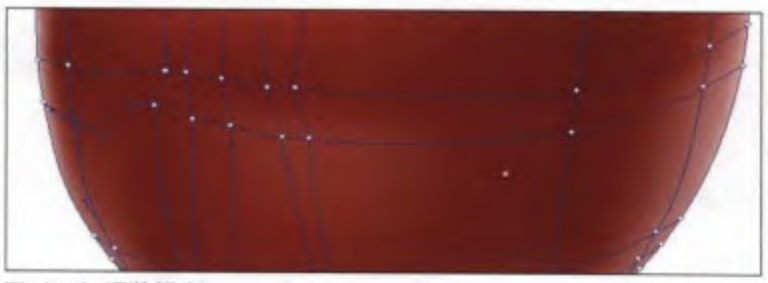

图（4-e）填充阴影部分颜色

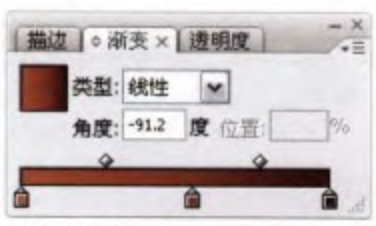

图（4-f）填充阴影周围亮色


图（4-g）填充上部亮色完成


图（4-h）添加暗部的颜色

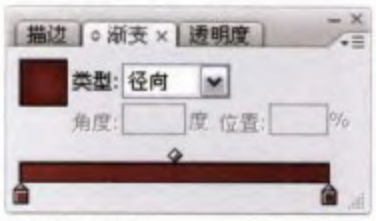

图（4-j）基本立体效果


图（4-i）调整锚点

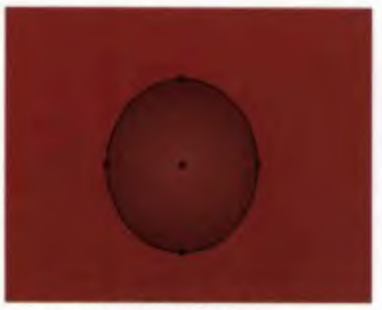


设置渐变色标


图（5-a）绘制渐变图形



设置渐变色标

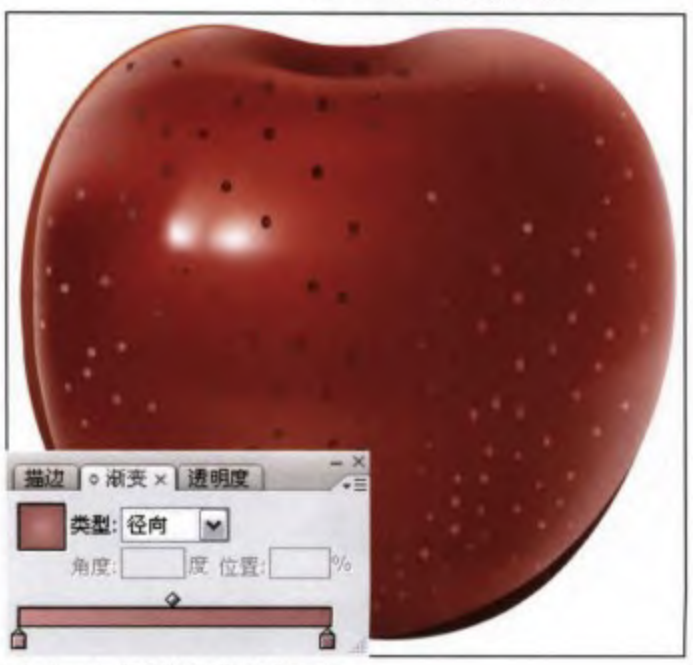

图（5-b）创建渐变图形

05 添加樱桃图形的光影细节

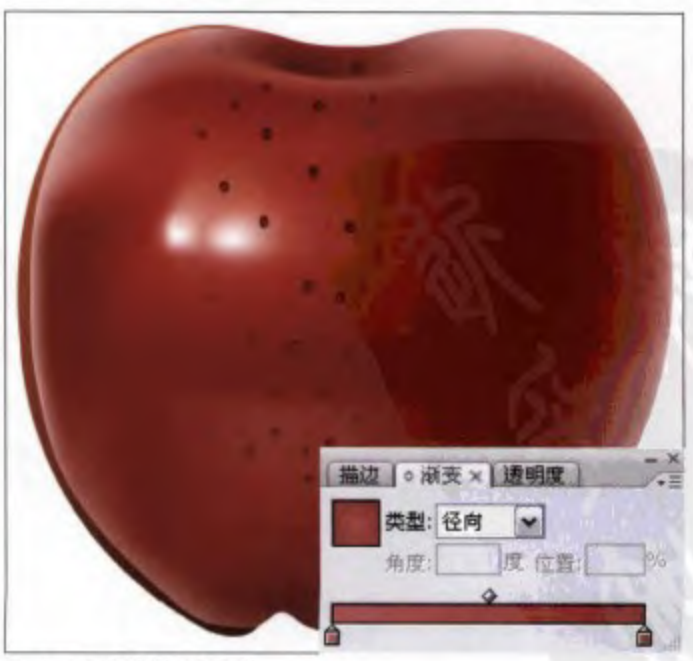
在“渐变”面板中设置渐变色标为红色（R230、G101、B44），红色（R193、G64、B25），红色（R102、G20、B26），完成后使用钢笔工具绘制一个樱桃图形的外轮廓。将该轮廓置于底层，并使用渐变工具调整渐变的方向，如图（5-a）所示。

在“渐变”面板中设置渐变色标为红色（R194、G58、B66），红色（R160、G30、B32），完成后使用椭圆工具创建一个渐变椭圆形，并调整渐变方向，如图（5-b）所示。

复制移动椭圆形，再变换大小和形状，如图（5-c）所示。将复制得到的亮部渐变椭圆形填色为浅粉红（R236、G158、B167）到粉红（R224、G136、B142）的渐变。将复制得到的暗部渐变椭圆形填色为浅红（R238、G110、B119）到红色（R218、G75、B77）的渐变。继续细致调整樱桃图形上的斑点，效果如图（5-d）所示。选择所有的斑点图形，再按快捷键 Ctrl+G 编组。



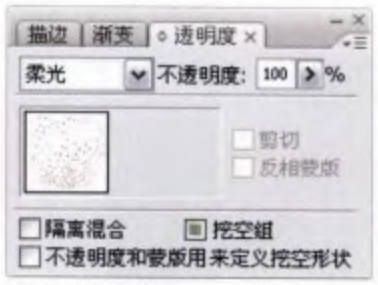
图（5-d）复制并调整渐变图形



图（5-c）复制渐变图形

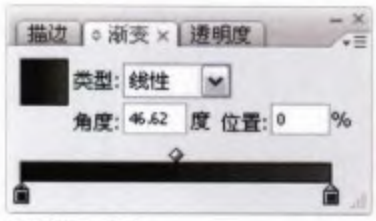

图（5-e）柔光混合效果


图（5-f）调整斑点后的效果

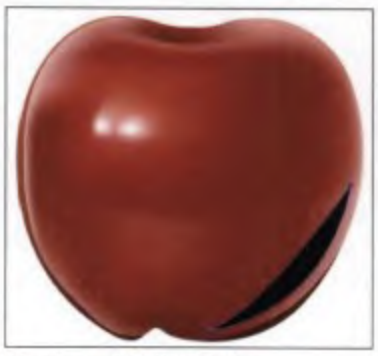


"透明度"面板

选择编组图形，在"透明度"面板中设置图层混合模式为"柔光"，效果如图（5-e）所示。用选择工具去掉高光处较明显的斑点，如图（5-f）所示。



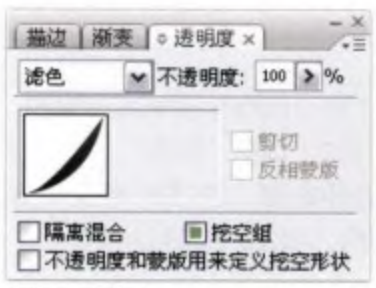
设置渐变色标


图（6-a）绘制渐变图形

06 添加樱桃图形的亮光

在"渐变"面板中设置渐变为黑色（R0、G0、B0）到深灰色（R51、G51、B51），完成后选择钢笔工具，在樱桃图形左下方绘制一个渐变图形，并调整渐变方向，效果如图（6-a）所示。

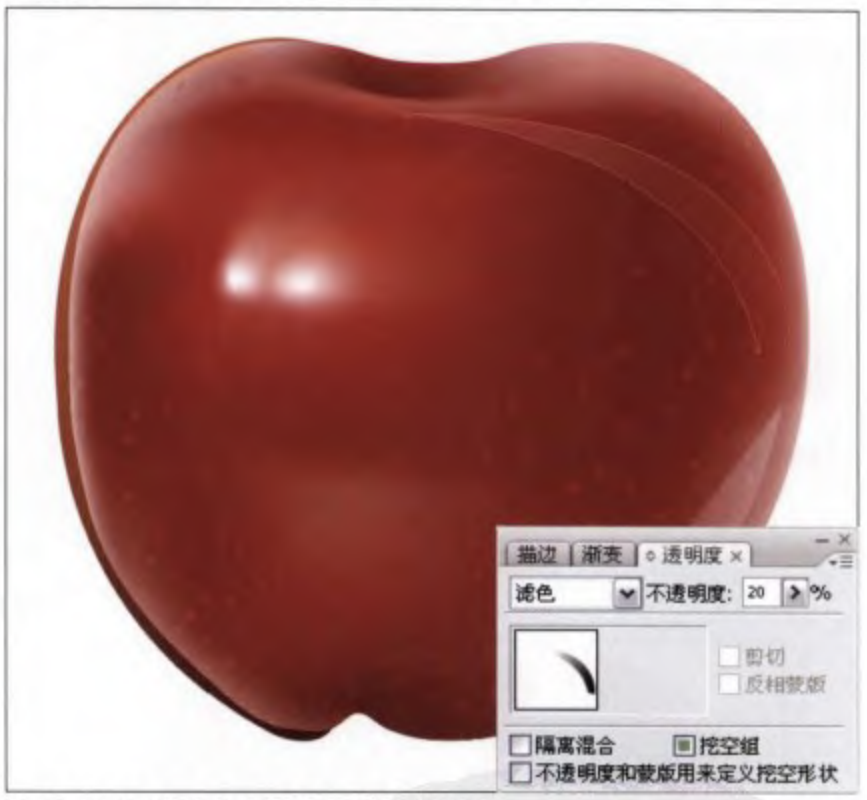
选择渐变图形，在"透明度"面板中设置混合模式为"滤色"，效果如图（6-b）所示。



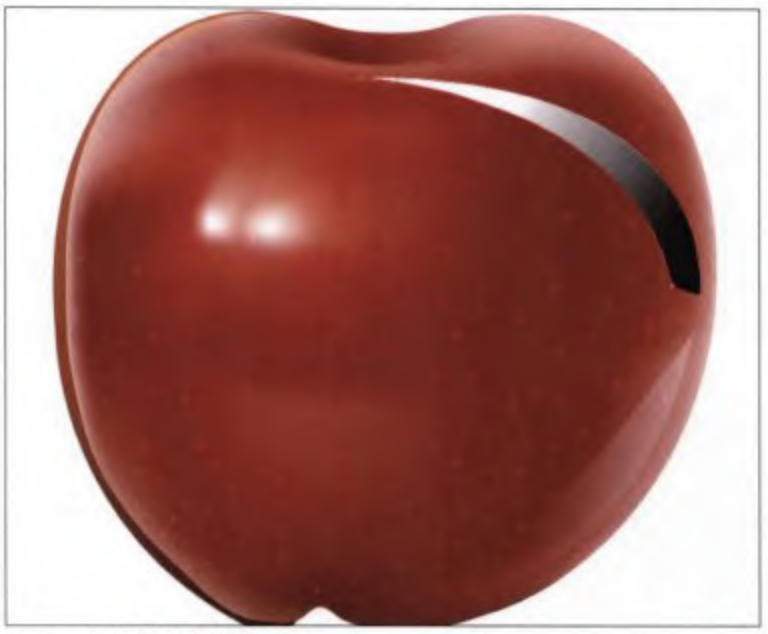
设置混合模式


图（6-b）设置属性后的效果

使用相同的方法，设置渐变为黑白渐变，并在樱桃图形上方绘制一个渐变图形，如图（6-c）所示。在"透明度"面板中设置混合模式和不透明度，效果如图（6-d）所示。



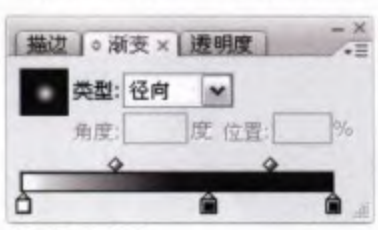
图（6-d）设置混合模式和不透明度后的效果


图（6-c）绘制渐变图形

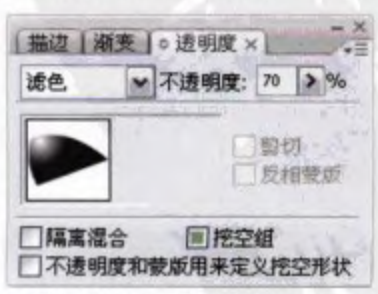
使用相同的方法，在"渐变"面板中设置为白、黑到黑渐变，如图（6-e）所示绘制一个渐变图形，然后在"透明度"面板中设置混合模式和不透明度，并添加高光点，效果如图（6-f）所示。


图（6-e）绘制渐变图形


图（6-f）设置属性后的效果



设置渐变色标



设置混合模式和不透明度


图（7-a）绘制亮面图形


图（7-b）高斯模糊效果


图（7-c）柔光混合效果


图（7-d）绘制白色图形



建立不透明蒙版并设置参数


图（7-e）创建不透明蒙版的效果


图（7-f）绘制橘红色图形


图（7-g）编辑橘红色图形

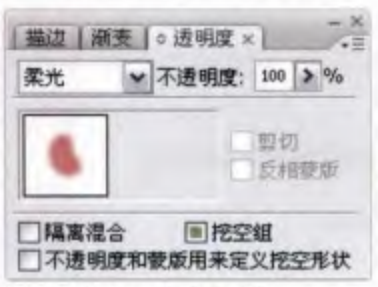
07 添加樱桃图形的细节

设置“填色”为粉红色（R243、G113、B122），完成后使用钢笔工具在樱桃图形左部绘制一个亮面图形，效果如图（7-a）所示。

选择亮面图形，执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（7-b）所示。在“透明度”面板中设置亮面图形所在子图层的图层混合模式为“柔光”，效果如图（7-c）所示。



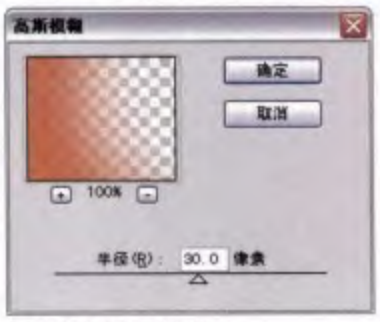
“高斯模糊”对话框



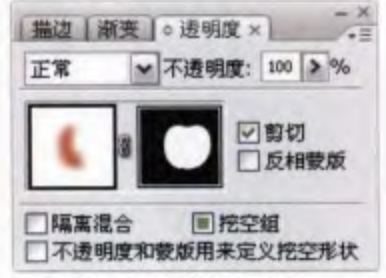
设置混合模式为“柔光”

使用钢笔工具沿樱桃外轮廓绘制图形，并设置“填色”为白色，“描边”为无，如图（7-d）所示。绘制完成后选择白色图形和亮面图形，在“透明度”面板中建立不透明，并设置各项参数，效果如图（7-e）所示，樱桃外轮廓以外的多余图形被隐藏。

使用钢笔工具在左边绘制一个橘红色图形，如图（7-f）所示，再添加高斯模糊效果，然后在“透明度”面板中创建不透明蒙版并设置各项参数，效果如图（7-g）所示。



“高斯模糊”对话框

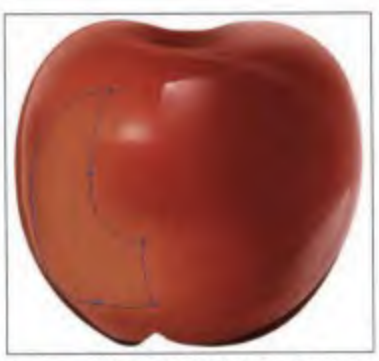


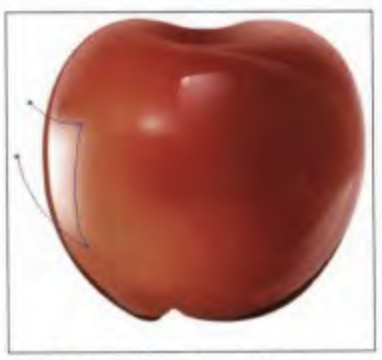
建立不透明蒙版并设置参数

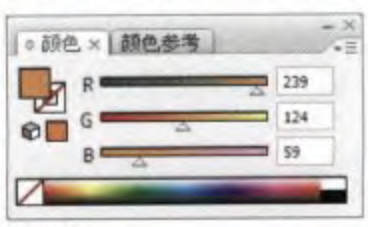
08 添加樱桃图形的更多细节

继续添加有高斯模糊效果的橘红色亮面图形，如图（8-a）所示。在左侧添加渐变高光效果，如图（8-b）所示。

设置不同的“填色”后绘制图形，并设置不同的高斯模糊参数、图层混合模式和不透明度，绘制过程如图（8-c）所示。


图（8-a）绘制并编辑橘红色图形


图（8-b）绘制并编辑白色图形



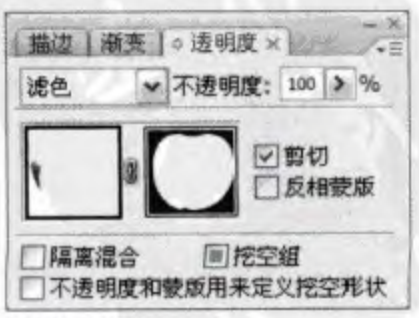
橘红色



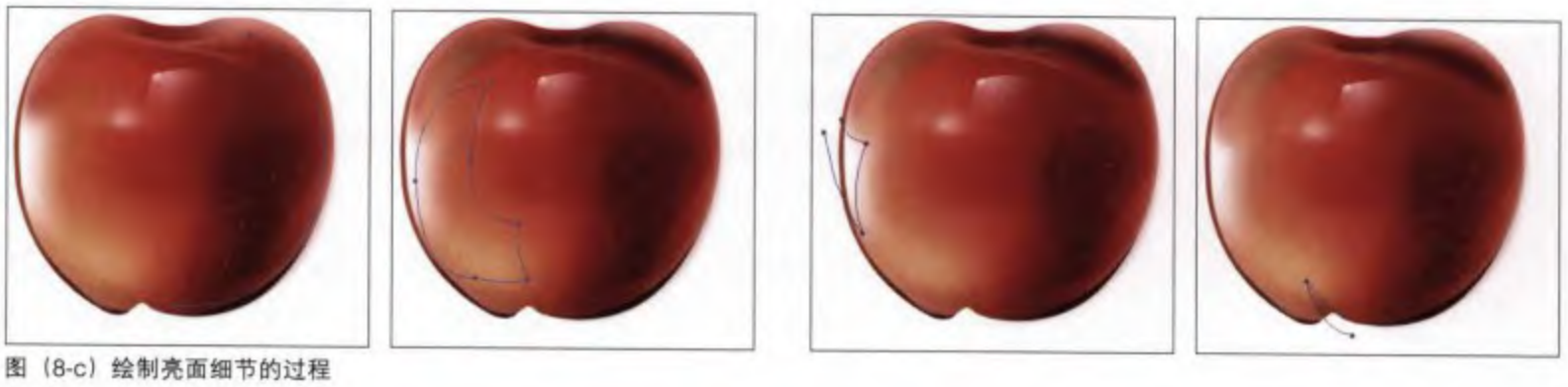
白黑渐变



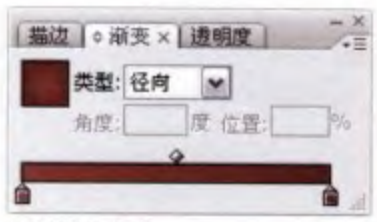
橘红色剪切蒙版



白黑渐变蒙版



图（8-c）绘制亮面细节的过程



设置渐变参数



图（9-a）绘制渐变图形 1



图（9-b）绘制渐变图形 2



图（9-c）滤色混合效果



图（9-d）创建小点图形



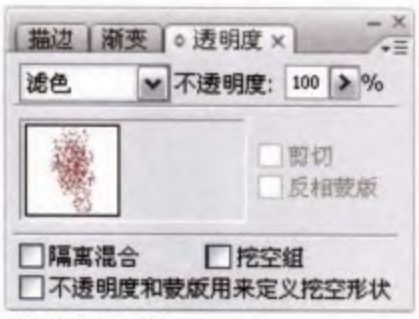
图（9-e）叠加混合效果

09 添加高光和内部质感

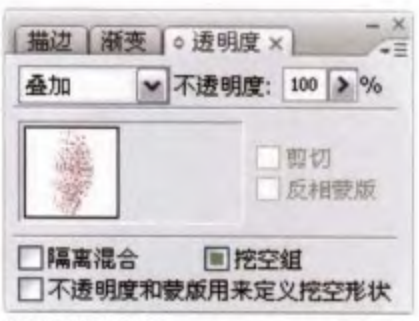
设置“填色”为渐变色，并在“渐变”面板中设置渐变为红色（R198、G60、B69）到红色（R161、G29、B33），完成后选择椭圆工具，在樱桃图形内部创建一个径向渐变的小点图形，如图（9-a）所示。在按住 Alt 键的同时使用选择工具复制移动径向渐变图形。使用相同的方法设置不同的渐变，并使用椭圆工具绘制径向渐变图形，效果如图（9-b）所示。

选择所有小点图形，按快捷键 Ctrl + G 编组，并在“透明度”面板中设置混合模式为“滤色”，使小点图形自然融入樱桃图形中，效果如图（9-c）所示。

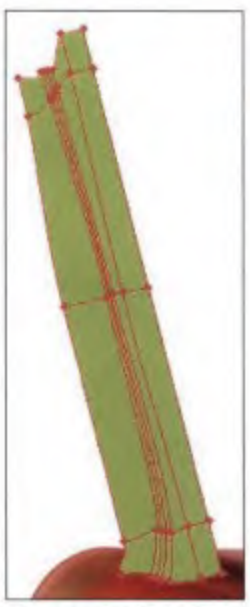
使用相同的方法绘制径向渐变的小点图形，按快捷键 Ctrl + G 编组，如图（9-d）所示。在“透明度”面板中设置混合模式为“叠加”，使更多小点图形自然融入樱桃图形中，效果如图（9-e）所示，樱桃图形创建完成。



“透明度”面板



“透明度”面板



图（10-a）创建网格



图（10-b）填充锚点 1



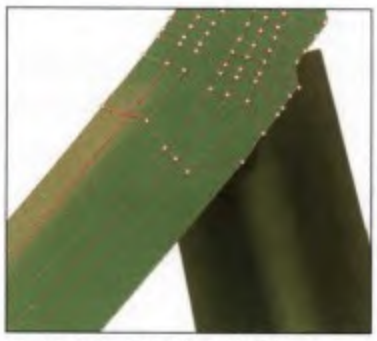
图（10-c）填充锚点 2

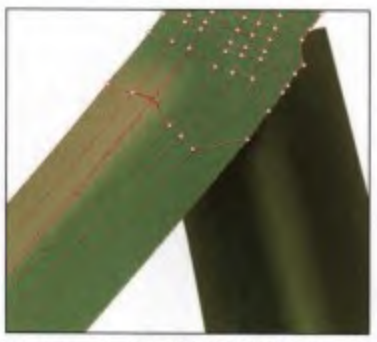
10 创建右边樱桃柄渐变网格图形

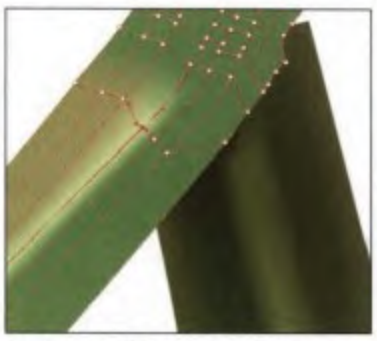
设置“填色”为绿色（R190、G209、B65），在樱桃图形上方，使用钢笔工具绘制樱桃柄的外轮廓，再使用网格工具创建网格，如图（10-a）所示。

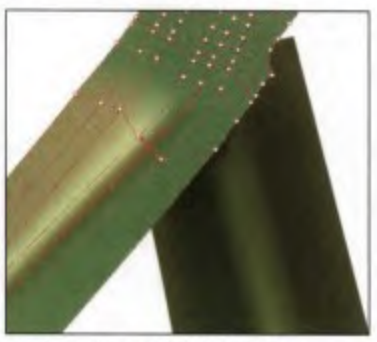
用直接选择工具选择路径上方的一个锚点，然后设置“填色”为深绿色（R87、G106、B0），继续单击锚点，并在“颜色”面板中设置颜色为绿色（R132、G132、B37），上色效果如图（10-b）所示。

继续选择图形内的一个锚点，设置“填色”为绿色（R116、G141、B36），继续对其他锚点填色，填充锚点完成后的效果如图（10-c）所示。


图（11-c）设置锚点的颜色 1


图（11-d）设置锚点的颜色 2


图（11-e）设置锚点的颜色 3


图（11-f）设置锚点的颜色 4


图（11-i）设置锚点的颜色 7

11 创建左边樱桃柄渐变网格图形

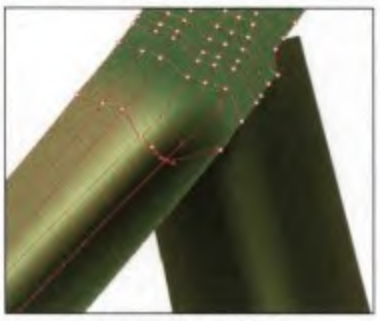
设置“填色”为绿色（R109、G181、B77），在樱桃图形上方，使用钢笔工具绘制樱桃柄的外轮廓，如图（11-a）所示。使用相同的方法，用网格工具创建网格，如图（11-b）所示。


图（11-a）绘制图形


图（11-b）创建网格

完成后继续为樱桃柄图形上方锚点填充颜色，效果如图（11-c）所示。先填充樱桃柄图形上的边缘效果，然后结合直接选择工具和填色工具，依次设置图形亮面和过渡面的单个锚点的颜色，如图（11-d）至图（11-f）所示。

确定图形的大致渐变效果后，继续在暗部和亮部分别框选或单击锚点进行填色，如图（11-g）所示。调整图形的过渡细节，如图（11-h）所示。至此，樱桃柄的基本效果完成，如图（11-i）所示。


图（11-g）设置锚点的颜色 5


图（11-h）设置锚点的颜色 6

Tip/Point

使用网格工具或直接选择工具选择网格点时，会显示方向线，可以通过拖移方向线来编辑网格点。如果按住Shift键并用网格工具拖移方向点，则一次可移动网格点的所有方向线。


图（12-a）设置锚点的颜色 1


图（12-b）设置锚点的颜色 2

12 填充樱桃柄上方的渐变网格

继续设置樱桃柄图形上方锚点颜色为黄色（R249、G191、B96），先填充樱桃柄图形上的暗部效果，并结合直接选择工具和填色工具，依次设置图形亮面和过渡面的单个锚点的颜色，如图（12-a）和图（12-b）所示。

选择钢笔工具，设置“填色”为白色，沿樱桃柄渐变网格图形绘制白色图形，樱桃柄的外轮廓图形创建完成，如图（12-c）所示。


图（12-c）绘制图形


图（12-d）剪切蒙版效果


图（12-e）樱桃柄网格填充完成

同时选择白色图形和两个樱桃柄图形，再将白色图形创建为樱桃柄图形的剪切蒙版，利用蒙版隐藏不需要的部分，效果如图（12-d）所示。樱桃柄网格的整体效果如图（12-e）所示。

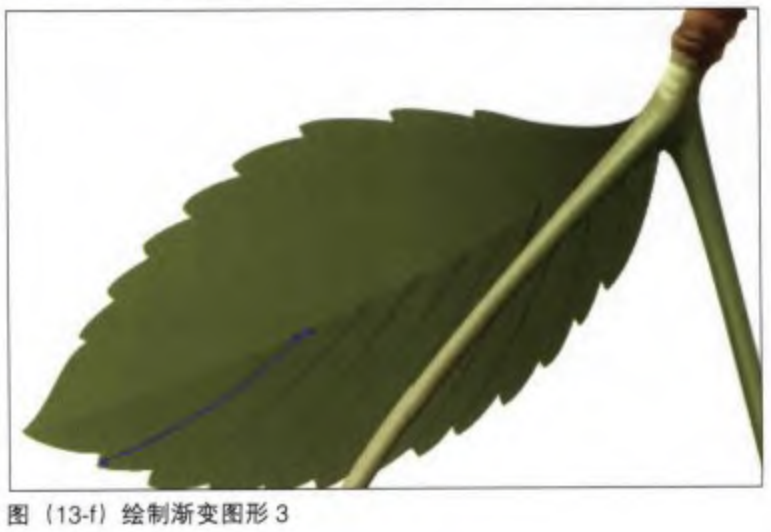

图（13-a）绘制渐变图形 1


图（13-b）绘制渐变图形 2


图（13-c）创建剪切蒙版后的效果


图（13-d）绘制渐变图形 1


图（13-e）绘制渐变图形 2


图（13-f）绘制渐变图形 3

13 创建樱桃叶图形

在“渐变”面板中设置渐变为绿色（R139、G158、B33）到绿色（R72、G86、B5），再选择矩形工具，在樱桃柄位置处创建一个渐变矩形，并使用渐变工具调整渐变方向；设置相似的草绿色到绿色的渐变，使用钢笔工具绘制叶子的暗部图形，如图（13-a）所示。继续设置不同的渐变，绘制叶子的渐变图形，如图（13-b）所示。

选择绘制的 3 个图形，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“创建剪切蒙版”命令，完成后效果如图（13-c）所示。

在“渐变”面板中设置渐变为绿色（R139、G147、B59）到绿色（R103、G119、B18），使用钢笔工具绘制叶子的叶脉图形，如图（13-d）所示。设置类似的渐变，继续绘制叶脉图形，完成后的效果如图（13-e）所示。

在“渐变”面板中设置渐变为绿色（R144、G162、B42）到绿色（R120、G137、B29），使用钢笔工具绘制叶子的叶脉的亮面渐变图形，如图（13-f）所示。设置类似的渐变，继续绘制叶脉图形，完成后的效果如图（13-g）所示。

在“渐变”面板中设置各项参数，使用钢笔工具绘制主叶脉的暗面和亮面渐变图形，如图（13-h）和（13-i）所示。至此，叶子效果绘制完成。


图（13-g）绘制渐变图形 4


图（13-h）绘制渐变图形 5


图（13-i）绘制渐变图形 6


图（14-a）绘制椭圆图形


图（14-b）设置不透明度的效果



"高斯模糊"对话框


图（14-c）高斯模糊效果


图（14-d）混合效果


图（14-e）复制图形


图（14-f）设置填色


图（14-g）改变填色后的效果

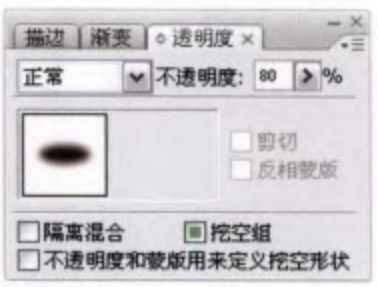
14 创建樱桃的阴影图形

设置"填色"为褐色（R54、G11、B2），使用椭圆工具在樱桃图形下方创建一个椭圆图形，如图（14-a）所示。

选择椭圆图形，执行"效果 > 模糊 > 高斯模糊"命令，在弹出的"高斯模糊"对话框中设置参数。在"透明度"面板中设置"不透明度"为 80%，效果如图（14-b）所示。



"高斯模糊"对话框



设置不透明度

设置"填色"为褐色（R54、G11、B2），在樱桃图形下方创建一个较小的椭圆形，并设置高斯模糊的"半径"为 15 像素，效果如图（14-c）所示。选择两个阴影图形，再执行"对象 > 混合 > 建立"命令，创建的混合效果如图（14-d）所示，使阴影效果过渡自然。

选择创建完成的所有樱桃图形和阴影图形，按住 Alt 键使用选择工具复制移动到画面左边，效果如图（14-e）所示。

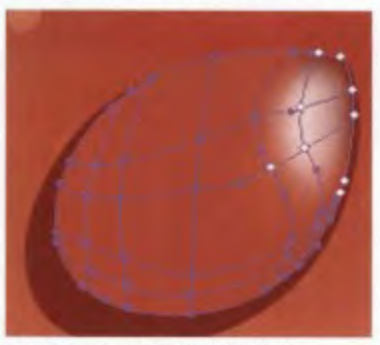
使用直接选择工具选择左边樱桃图形的单个面，如图（14-f）所示。更改颜色，使两个樱桃图形的颜色产生差异，如图（14-g）所示。两个樱桃完成后的效果如图（14-h）所示。


图（14-h）调整完成后的效果


图（15-a）绘制水珠图形


图（15-b）绘制较小的水珠图形


图（15-c）创建网格


图（15-d）设置锚点的颜色


图（15-e）填充完成的渐变网格


图（15-f）创建渐变网格


图（15-g）填充完成的渐变网格


图（15-h）调整水珠的位置



图（15-i）输入文字

15 添加水珠图形和文字

设置“填色”为红色（R198、G33、B16），使用钢笔工具绘制水珠阴影图形，如图（15-a）所示。设置“填色”为橘红色（R240、G80、B45），在阴影图形内绘制水珠图形，如图（15-b）所示。

继续用网格工具创建渐变网格，如图（15-c）所示。使用直接选择工具选择路径上方的一个锚点，然后设置“填色”，效果如图（15-d）所示。填充完成的渐变网格如图（15-e）所示。

使用相同的方法，创建不同形状的水珠图形的渐变网格，并填充单个锚点颜色，如图（15-f）所示，完成后的渐变网格效果如图（15-g）所示。使用选择工具调整两个水珠图形的位置，效果如图（15-h）所示。



设置“填色”为浅灰到灰色渐变，双击矩形工具，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮。

使用矩形工具在底面上绘制一个红色的长条矩形。选择文字工具T，在“字符”面板中设置各项参数，完成后在红色矩形上输入文字，使用相同的方法创建其他文字，如图（15-i）所示。最后使用选择工具微调各个图形，最终效果如图（15-j）所示。至此，本实例制作完成。



图（15-j）最终效果

网页设计篇

Illustrator



本篇共收录了 6 个网页设计实例。用户对网络媒体的第一印象是 UI（用户界面），第二印象是 UE（用户体验），这两部分也是网页设计的重要内容，具体如网页的布局、色彩、功能等都要面向目标用户。

What's?

1. 运用混合工具混合图形
2. 在平面图形中表现三维效果
3. 利用路径查找器面板编辑路径



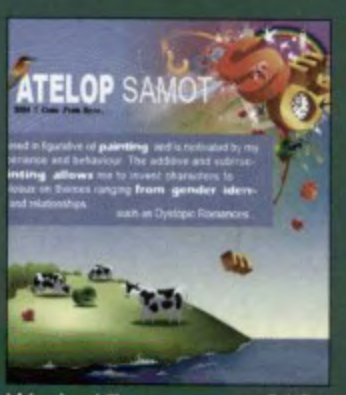
Works14 170p



Works15 180p



Works16 195p



Works17 216p



Works18 232p



Works19 246p









Works 14
Illustrator works



树藤的舞动

本实例主要是通过网格工具在路径上添加网格并填充渐变颜色，制作出树藤舞动的效果，构成生机勃勃的画面效果。

文件位置

最终效果：Chapter 3\works14\Complete\树藤的舞动.ai
原始素材：Chapter 3\works14\Media\01.ai、02.ai、03.ai、04.ai、05.ai、06.ai



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

执行“文件>新建”命令，弹出“新建文档”对话框，在该对话框中设置“名称”为“树藤的舞动”，设置“宽度”为280mm，设置“高度”为220mm，设置“颜色模式”为RGB，如图（1-a）所示，然后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



图（2-a）绘制矩形填充渐变



图（2-b）副本矩形的渐变效果



图（2-c）打开的素材文件



图（2-d）拖移花纹图形



图（2-e）调整花纹图形所在图层的顺序



渐变设置

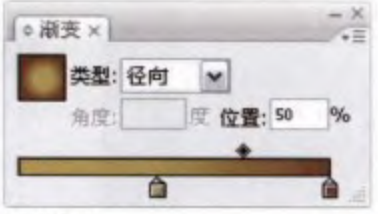


图（2-f）复制矩形并编辑

02 制作背景

使用矩形工具绘制一个与画板相同大小的矩形，再在“渐变”面板中设置为红色（R217、G54、B0）到深红色（R41、G11、B0）的“线性”渐变，效果如图（2-a）所示。

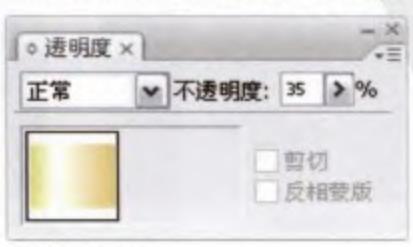
按快捷键Ctrl+C和Ctrl+F复制一个矩形并粘贴在前，接着按住Shift+Alt键的同时使用选择工具对复制得到的矩形进行向中心等比例缩小，然后在“渐变”面板中更改渐变“类型”为“径向”，更改色标为黄色（R216、G173、B9）到砖红色（R156、G59、B8），“位置”为50%。复制得到的矩形的渐变效果如图（2-b）所示。



渐变设置

执行“文件>打开”命令，打开本书配套光盘文件中Chapter 3\works14\Media\01.ai文件，如图（2-c）所示。用选择工具选择素材文件中花纹路径，拖移到“树藤的舞动”文件中，放置到矩形上，效果如图（2-d）所示。按快捷键Ctrl+[将花纹图形向下移动一个图层，效果如图（2-e）所示。

选择中间的矩形，再次复制得到一个副本并粘贴在前，然后用选择工具将其放到两个矩形之间，更改渐变为黄色（R255、G237、B51），白色和黄色（R255、G214、B63），再在“透明度”面板中设置“不透明度”为35%，效果如图（2-f）所示。按快捷键Ctrl+C和Ctrl+F复制一个刚才设置了不透明度的矩形并粘贴在前，用选择工具对其进行向中心等比例缩小。



不透明度设置


图（2-g）减去路径的效果


图（2-h）复制路径

用选择工具同时选择这两个透明矩形，在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相减”按钮，将两个矩形的重叠区域减去，并单击“扩展”按钮，创建复合路径效果如图（2-g）所示。复制得到一个刚才制作的复合路径的副本并粘贴在前，然后向中心等比例缩小一些，效果如图（2-h）所示。



“路径查找器”面板


图（2-i）打开的素材文件


图（2-j）拖移图形

打开本书配套光盘文件中Chapter 3\works14\Media\02.ai文件，如图（2-i）所示。用选择工具选择素材文件中的图形，拖移到“树藤的舞动”文件中，放置到图形中间，效果如图（2-j）所示。


图（2-k）设置不透明度后的效果

保持拖入图形处于选择状态，再在“透明度”面板中设置“不透明度”为40%，效果如图（2-k）所示。



不透明度设置


图（3-a）绘制树藤路径

03 绘制树藤路径

用钢笔工具在图中绘制弯曲的树藤形状的路径，然后设置“填色”为绿色（R17、G30、B2），“描边”为无，效果如图（3-a）所示，注意在绘制路径时锚点要少，这样路径会更平滑。

用钢笔工具在左边树藤路径的起点处绘制相同弯曲度的路径，再设置“填色”为绿色（R42、G71、B7），路径效果如图（3-b）所示。

用网格工具在刚才绘制的路径中单击创建一个网格点，网格点位置如图（3-c）所示。更改“填色”为浅绿色（R79、G122、B7）并为网格点填色，填充效果如图（3-d）所示，路径就有了立体效果。


图（3-b）绘制路径


图（3-c）添加网格


图（3-d）设置网格点的颜色


图（3-e）绘制路径的效果


图（3-f）添加网格的效果


图（3-g）在绘制路径上创建网格


图（3-h）继续添加多条网格路径

用钢笔工具接着刚才的路径继续绘制路径，设置“填色”为绿色（R42、G71、B7），路径效果如图（3-e）所示。

用网格工具在刚才绘制的路径中间单击创建网格点，并更改“填色”为绿色（R106、G117、B5），网格点和填充颜色效果如图（3-f）所示。

用钢笔工具继续沿树藤路径绘制路径，并设置与前面相同的绿色（R106、G117、B57），接着用网格工具在路径上单击创建网格，设置网格点颜色为绿色（R103、G122、B5），效果如图（3-g）所示。用网格工具继续在路径上添加网格并更改网格点颜色，制作出颜色渐变效果，如图（3-h）所示。

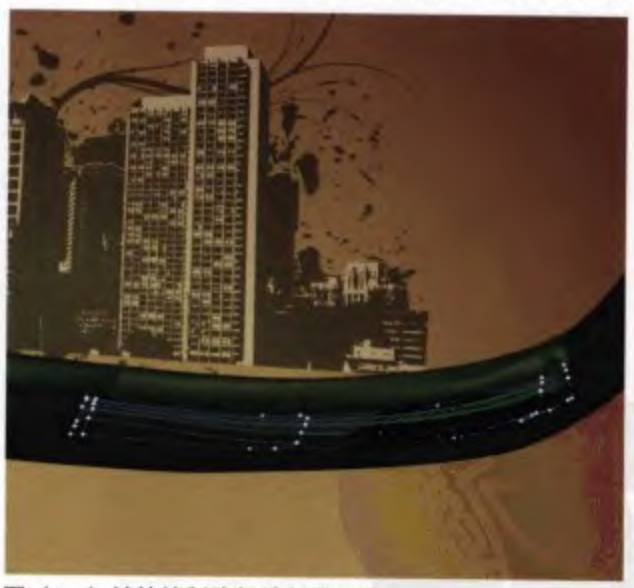
使用选择工具同时选择刚才制作的三条网格路径，按下快捷键Ctrl+G进行编组。


图（4-a）绘制路径并添加网格


图（4-b）制作渐变网格路径

04 继续制作网格树藤路径

用钢笔工具在刚才制作的第一个网格路径下方绘制古树藤弧度相同的路径，并填充绿色（R42、G71、B7），然后用网格工具在路径上单击添加网格，并为网格点更改颜色，效果如图（4-a）所示。用钢笔工具接着绘制路径并添加网格更改颜色，效果如图（4-b）所示。用钢笔工具沿树藤路径继续绘制路径并制作渐变网格，效果如图（4-c）所示。用选择工具将刚才绘制的三条网格路径同时选择，再进行编组。


图（4-c）继续绘制路径并创建网格


图（4-d）继续制作渐变网格路径


图（4-e）添加渐变网格效果

继续绘制三条路径，并用网格工具在路径上添加网格，制作出渐变效果，然后用选择工具选择这三条路径进行编组，路径网格效果如图（4-d）所示。

用前面介绍的方法继续沿树藤路径绘制较短的矩形形状的路径，然后用网格工具制作出渐变效果，效果如图（4-e）所示。


图（5-a）制作渐变网格效果


图（5-b）绘制路径


图（5-c）创建网格并设置颜色


图（5-d）渐变网格效果


图（5-e）绘制路径


图（5-f）创建网格并更改颜色


图（5-g）绘制路径并创建网格


图（5-h）添加渐变网格路径


图（5-i）制作渐变网格路径


图（5-j）调整图层顺序

05 制作树藤缠绕效果

用钢笔工具在树藤图形的左方起点边绘制路径，填充较深的绿色（R17、G30、B2）制作出缠绕效果，并用网格工具在路径上单击添加网格，再更改网格点的颜色，路径效果如图（5-a）所示。

用钢笔工具继续绘制缠绕树藤的路径，设置与前面相同的深绿色（R17、G30、B2），路径形状如图（5-b）所示。用网格工具在路径上单击添加网格，并更改网格点的颜色，网格效果如图（5-c）所示。网格的渐变效果如图（5-d）所示。

继续用钢笔工具绘制缠绕状路径，并设置与前面相同的深绿色（R17、G30、B2），路径形状如图（5-e）所示。用网格工具在路径上单击添加一个网格点，更改网格点颜色为绿色（R105、G127、B13），网格效果如图（5-f）所示。用钢笔工具继续绘制路径并应用渐变网格，路径效果如图（5-g）和图（5-h）所示。

用钢笔工具在有间隙的路径上绘制缠绕的藤条效果，将有间隙的地方遮盖住，并用网格工具在路径上制作渐变网格效果，路径效果如图（5-i）所示。用钢笔工具在刚才制作的渐变网格旁边继续绘制路径，用网格工具制作渐变效果，然后用选择工具选择这条路径，按快捷键Ctrl+[将网格下移一个图层，效果如图（5-j）所示。继续用钢笔工具在树藤上绘制缠绕藤条路径，用网格工具在路径制作渐变网格效果，如图（5-k）所示。


图（5-k）渐变网格效果

Tip/Point

要在网格中添加行和列，用网格工具在网格对象上单击即可。如果要添加一行，在网格的某一列上单击；如果要添加一列，在网格的某一行上单击。

移动一个网格点时，在该点交汇的网格的行和列将随之移动。按住 Shift 键即可独立地移动网格的行或列而不产生其他影响。如果上下拖动，只移动行；如果左右拖动，只移动列。


图（6-a）渐变网格效果1


图（6-b）渐变网格效果2


图（6-c）渐变网格效果3


图（6-d）渐变网格效果4


图（6-e）渐变网格效果5


图（6-f）制作渐变网格并移动


图（6-i）继续制作渐变网格效果


图（6-j）绘制路径形状


图（6-l）缠绕效果完成

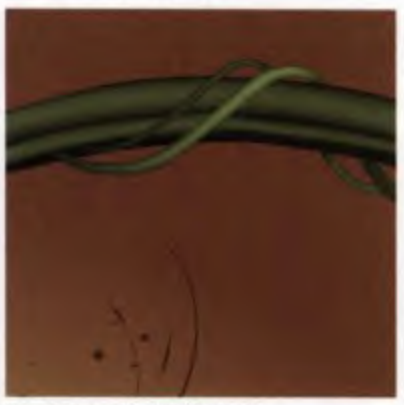
06 继续制作树藤缠绕效果

用钢笔工具继续在树藤上的间隙处绘制弯曲的路径，使之缠绕在上面，并用网格工具添加渐变网格效果，如图（6-a）所示。继续绘制路径并制作渐变网格效果，如图（6-b）所示。

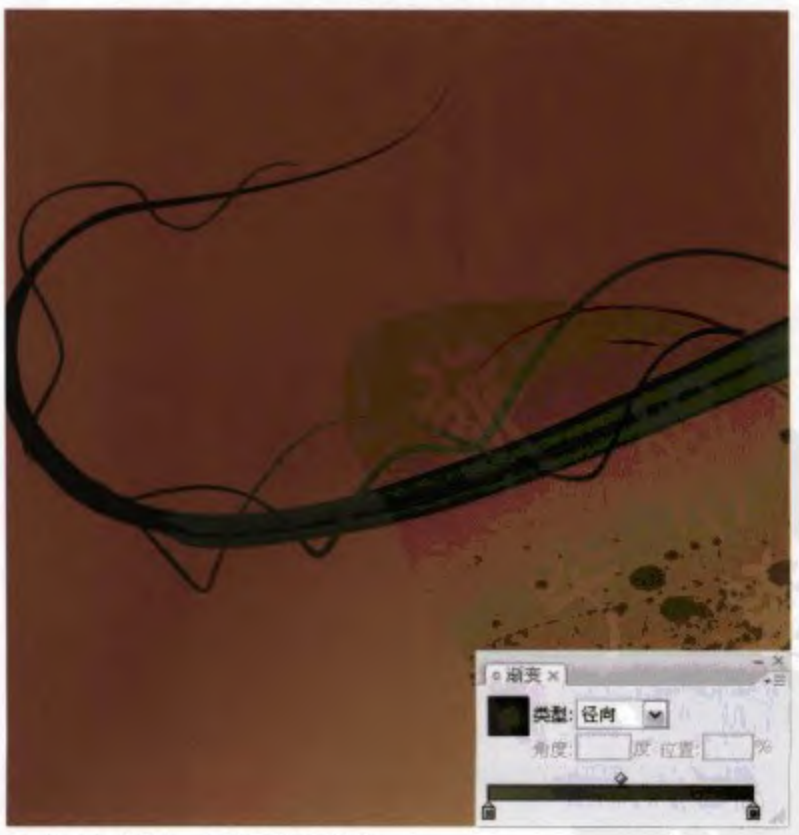
沿树藤空隙处继续绘制缠绕的路径，遮盖空隙处并制作渐变网格效果，如图（6-c）所示。用钢笔工具在刚才绘制的路径旁添加两条路径并制作渐变网格效果，如图（6-d）所示。

继续在树藤的空隙处绘制路径，并制作渐变网格，路径效果如图（6-e）所示。在旁边再绘制一条弯曲的路径，用网格工具制作渐变效果，并用选择工具选择此路径，按快捷键Ctrl+[下移一个图层，效果如图（6-f）所示。用钢笔工具继续在树藤图形上绘制缠绕的路径，用网格工具制作出渐变效果，路径形状和渐变网格效果如图（6-g）至图（6-i）所示。


图（6-g）制作渐变网格效果


图（6-h）添加渐变网格

用钢笔工具在树藤的顶端绘制弯曲的路径，路径形状如图（6-j）所示，并在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“径向”，色标为绿色（R80、G107、B5）和深绿色（R32、G43、B1）。用钢笔工具再绘制一条路径，填充相同的渐变颜色，效果如图（6-k）所示。完成的树藤效果如图（6-l）所示。



图（6-k）绘制一条路径填充渐变


图（7-a）制作渐变网格路径


图（7-b）绘制树叶路径


图（7-c）填充渐变效果


图（7-d）绘制路径


图（7-g）完成的树叶效果

07 制作树叶效果

用钢笔工具在树藤图形上绘制一条弯曲的路径并用网格工具制作出渐变效果，路径形状和渐变网格效果如图（7-a）所示。用钢笔工具在刚才制作的路径上绘制树叶形状的路径，效果如图（7-b）所示。在“渐变”面板中设置色标为绿色（R155、G202、B61）和深绿色（R62、G94、B45）。树叶路径填充渐变效果如图（7-c）所示。用钢笔工具在路径上绘制弯曲路径，并设置为绿色（R81、G117、B59）和绿色（R155、G202、B61）的线性渐变，路径效果如图（7-d）所示。用钢笔工具在树叶的另一边绘制弯曲的路径并更改为较亮的渐变，组成的树叶效果如图（7-e）所示。



渐变设置

用同样的方法制作另一个树叶图形，并调整为较亮的绿色渐变，效果如图（7-f）所示，再进行编组。用选择工具复制树叶图形，移动到其他位置并旋转角度，效果如图（7-g）所示。


图（7-e）绘制路径组成树叶


图（7-f）继续制作树叶图形


图（8-b）编辑花纹图形


图（8-c）复制图形


图（8-d）继续复制并排列图形的效果

08 添加花纹图形

打开本书配套光盘文件中Chapter 3\works14\Media\03.ai文件，如图（8-a）所示。


图（8-a）打开的素材文件

用选择工具选择文件中图形，拖移到“树藤的舞动”文件中，再移动到树叶起点位置并缩小、旋转图形，效果如图（8-b）所示。在按住Alt键的同时用选择工具选择花纹图形并拖动复制得到一个副本图形，放置到前面，效果如图（8-c）所示。

用同样的方法继续复制花纹图形，并按树藤图形的形状进行排列，效果如图（8-d）所示。



图（8-e）调整图层顺序后的效果

按住Shift键的同时使用选择工具单击刚才制作的所有花纹图形并选择，按快捷键Ctrl+G进行编组。

多次按快捷键Ctrl+[将花纹编组图形所在的图层向下调整，再移动到树藤图形的下方，效果如图（8-e）所示。



图（9-a）绘制云朵图形

09 制作云朵图形

使用铅笔工具在树藤图形的右方弯曲处单击并随意拖动绘制云朵形状的路径，其中设置“填色”为白色，“描边”为无，路径效果如图（9-a）所示。

选择刚才绘制的云朵路径，执行“效果>风格化>羽化”命令，在弹出的“羽化”对话框中设置“羽化半径”参数为3 mm，完成后单击“确定”按钮。路径的羽化效果如图（9-b）所示。用选择工具复制得到一个云朵图形，叠放在原图形上，效果如图（9-c）所示。



羽化对话框



图（9-b）路径的羽化效果



图（9-c）复制云朵图形

用铅笔工具继续绘制云朵形状的白色图形，然后对路径执行“羽化”命令，在“羽化”对话框中设置“羽化半径”为3 mm，效果如图（9-d）所示。继续绘制云朵形状路径，设置相同的羽化参数，路径效果如图（9-e）所示。

用前面介绍的方法继续在树藤图形上绘制云朵形状的路径并设置羽化效果，如图（9-f）所示。用选择工具同时选择这些云朵图形，再进行编组。



图（9-d）绘制云朵图形并羽化



图（9-e）继续制作云朵图形



图（9-f）制作云朵图形完成后的效果


图（10-a）绘制圆角条形效果


图（10-b）继续绘制圆角条形

10 为云朵图形添加细节元素

用圆角矩形工具在左上方的云朵图形上绘制圆角矩形，效果如图（10-a）所示。继续绘制两个长短不一的圆角矩形，效果如图（10-b）所示。用选择工具选择这三个路径，进行编组，继续在云朵图形上绘制多个圆角矩形，效果如图（10-c）所示。用铅笔工具在右边的云朵上绘制椭圆形状的路径，设置“填色”为红色（R140、G41、B0），并为路径设置羽化效果，路径如图（10-d）所示。接着用圆角矩形工具在路径下方绘制多个圆角条形路径，效果如图（10-e）所示。


图（10-c）继续绘制圆角条形


图（10-d）绘制图形设置羽化


图（10-e）绘制圆角条形

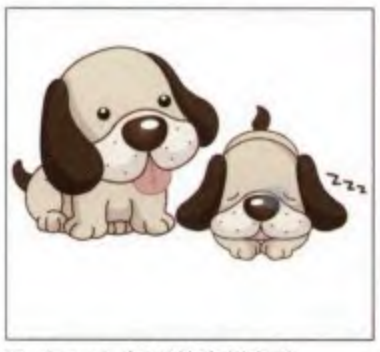

图（11-a）打开的素材文件


图（11-b）放置素材

11 添加素材图形

执行“文件>打开”命令，打开本书配套光盘文件中Chapter 3\works14\Media\04.ai文件，如图（11-a）所示。用选择工具选择素材文件中的礼品盒图形，拖移素材到“树藤的舞动”文件中，缩小后放置到较下位置，效果如图（11-b）所示。

继续执行“文件>打开”命令，打开本书配套光盘文件中Chapter 3\works14\Media\05.ai文件，如图（11-c）所示，用选择工具将小狗素材拖移到“树藤的舞动”文件中的树藤图形上，调整大小后的效果如图（11-d）所示。


图（11-c）打开的素材文件


图（11-d）放置小狗素材

再次执行“文件>打开”命令，打开本书配套光盘文件中Chapter 3\works14\Media\06.ai文件，如图（11-e）所示。用选择工具将素材文件中的电视机图形拖入到“树藤的舞动”文件中的树藤图形上并放置到云朵图形上，调整大小后的效果如图（11-f）、图（11-g）和图（11-h）所示。


图（11-e）打开的素材文件


图（11-f）放置效果


图（11-g）拖入图形放置效果


图（11-h）放置效果


图（11-i）添加手提袋图形


图（11-j）添加花纹图形

继续用选择工具将打开06.ai素材文件中的手提袋图形拖入“树藤的舞动”文件中，效果如图（11-i）所示。切换到03.ai文件中，再将一个花纹图形添加到“树藤的舞动”文件中，缩小后放置到手提袋上，并更改“填色”为绿色（R79、G113、B6），效果如图（11-j）所示。

在06.ai文件中选择绿色花朵图形，添加到“树藤的舞动”文件中，放置到手提袋上方的树藤上，再复制得到一个花朵图形并进行缩小，效果如图（11-k）所示。


图（11-l）添加其他图形


图（11-k）拖入花朵图形并编辑

继续用选择工具将06.ai文件中的其他图形拖入“树藤的舞动”文件中，放置到云朵图形上，调整大小后的效果如图（11-l）所示。



“字符”面板



图（12-a）输入英文

12 输入文字

选择文字工具T，在“字符”面板中设置字体的属性。设置“填色”为白色，在图中的左下角处单击输入英文，效果如图（12-a）所示。用钢笔工具在文字下方绘制两个弧形路径，分别填充红色（R168、G0、B0）和黄色（R229、G213、B104），效果如图（12-b）所示。用选择工具将刚才输入的英文和路径复制到电视机图形中，并更改英文颜色为红色（R156、G59、B8），效果如图（12-c）所示。

选择文字工具T，在其选项栏中设置选项，再在图中下方的边框上输入英文，效果如图（12-d）所示。更改文字工具T设置，再输入一段白色英文，并在英文中添加两个圆形元素，最终效果如图（12-e）所示。至此，本实例制作完成。



图（12-b）绘制路径并填色



图（12-c）复制英文并更改颜色



图（12-d）输入英文



图（12-e）最终效果









Works 15
Illustrator works



鱼摆摆历险记

本实例使用渐变功能巧妙地制作主体物的立体效果，再利用画笔的艺术效果创建手绘效果，最后通过图层混合模式使画面具有纹理质感。

文件位置

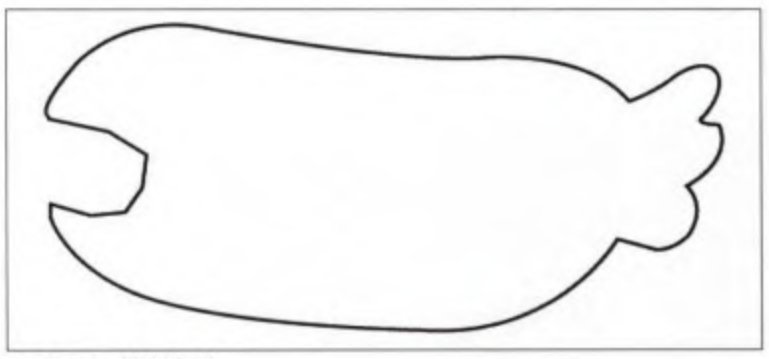
最终效果：Chapter 3\works15\Complete\鱼摆摆历险记.ai
原始素材：Chapter 3\works15\Media\01.ai、02.jpg



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

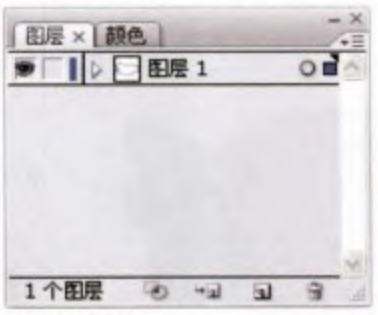
执行“文件>新建”命令，弹出“新建”对话框，设置“名称”为“鱼摆摆历险记”，再如图（1-a）所示设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。


图（2-a）绘制鱼身

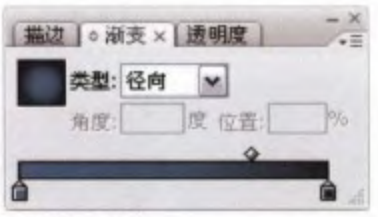

图（2-b）创建渐变鱼身

02 绘制鱼的脸部

选择钢笔工具，绘制鱼身的大致轮廓，如图（2-a）所示。在“渐变”面板中设置“类型”为“径向”，并设置各项参数，完成后使用渐变工具调整渐变的位置和方向，创建上面浅下面深的渐变效果，如图（2-b）所示。



“图层”面板



设置渐变参数

继续使用钢笔工具绘制牙齿，其中设置“填色”为象牙白（R255、G247、B232），“描边”为无，再设置“填色”为黑色，绘制出牙齿的缝隙，效果如图（2-c）和图（2-d）所示。


图（2-c）绘制牙齿


图（2-d）绘制牙齿缝隙

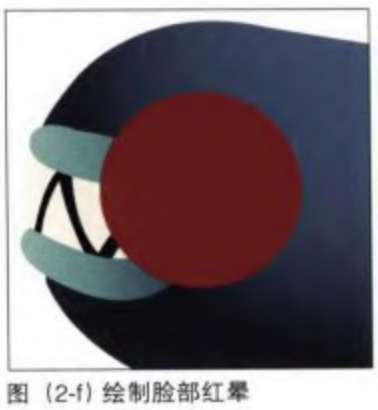


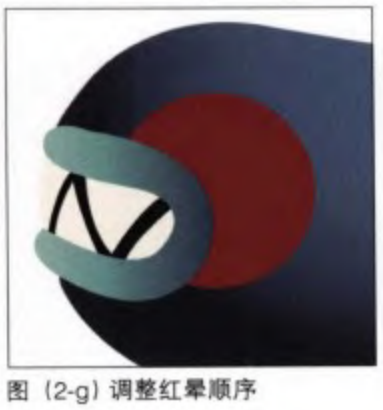
设置渐变参数

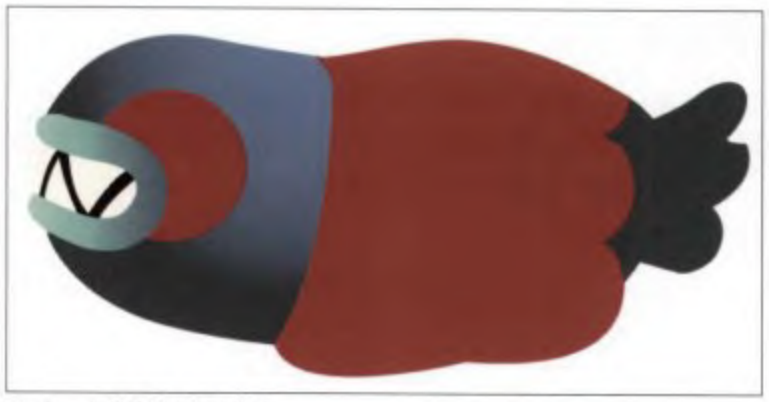

图（2-e）绘制渐变嘴唇

在“渐变”面板中依次设置渐变色标为青色（R126、G255、B210），蓝色（R38、G110、B130），然后使用钢笔工具绘制鱼的嘴唇，并使用渐变工具调整渐变的位置和方向，效果如图（2-e）所示。

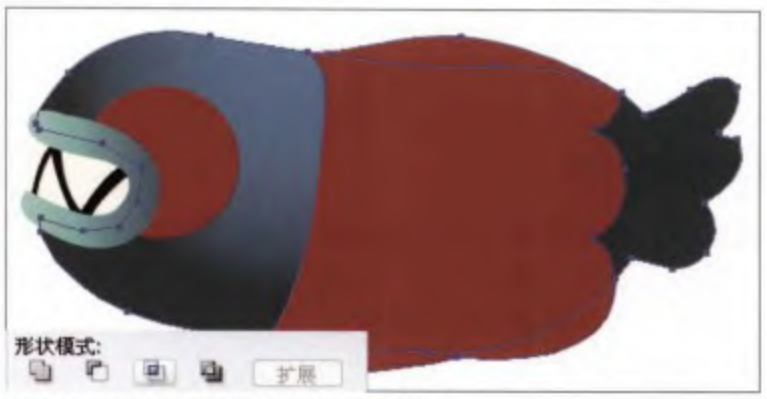
选择椭圆工具，设置“填色”为红色（R194、G38、B44），效果如图（2-f）所示，再选择绘制的圆形，按快捷键Ctrl+[向下移动圆形，直到嘴巴部分遮盖了多余的红晕图形，效果如图（2-g）所示。


图（2-f）绘制脸部红晕


图（2-g）调整红晕顺序



图（3-a）绘制鱼的后半身



图（3-b）选择两个图形并与形状区域相交

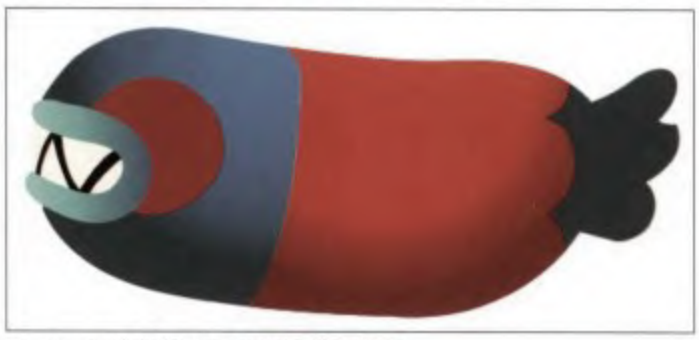


图（3-c）与形状区域相交后的效果

03 绘制鱼的后半身

选择钢笔工具，如图（3-a）所示绘制鱼后半身的大致轮廓。使用选择工具选择图层最下面鱼身的渐变图形，按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前，选择如图（3-b）所示的两个图形并在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相交”按钮，效果如图（3-c）所示。

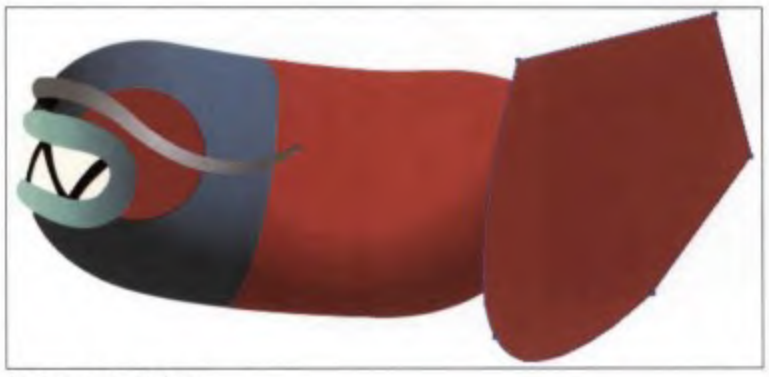
在“渐变”面板中设置“类型”为“径向”，并设置渐变为红色（R236、G31、B38），红色（R236、G31、B38），深红色（R158、G38、B44），如图（3-d）所示，再使用渐变工具调整渐变的位置和方向，使上面浅下面深。使用相同的方法，在“渐变”面板中设置渐变为浅灰（R194、G194、B194）至灰色（R105、G116、B110）的径向渐变，再绘制鱼的渐变触须，效果如图（3-e）所示。



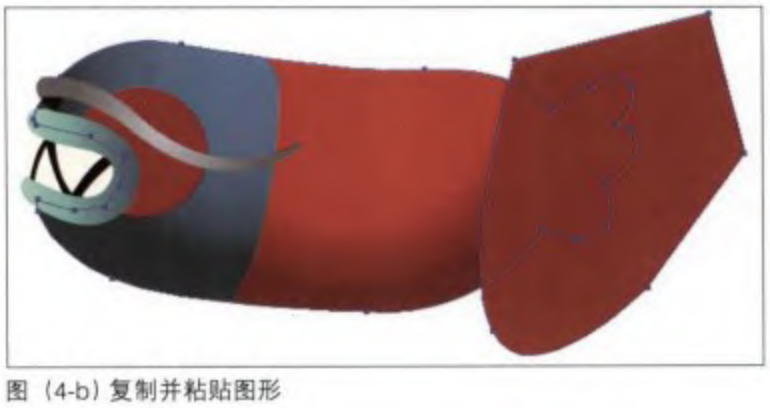
图（3-d）设置渐变后的鱼后半身效果



图（3-e）绘制鱼的渐变触须



图（4-a）绘制鱼尾



图（4-b）复制并粘贴图形

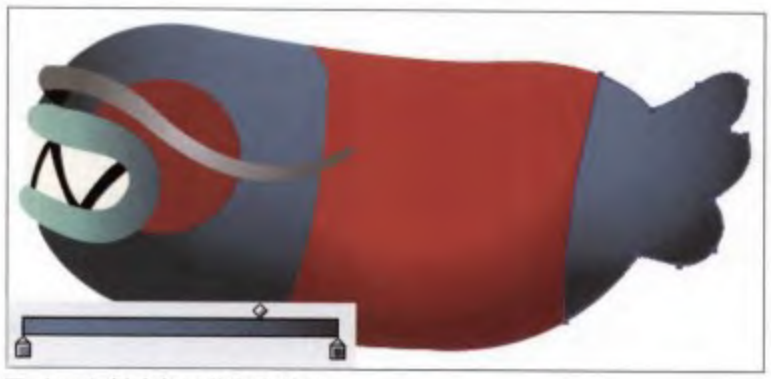
04 绘制鱼尾大致图形

选择钢笔工具，设置“填色”为红色，如图（4-a）所示绘制鱼尾的大致图形。使用选择工具选择图层最下面鱼身的渐变图形，按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前。

选择鱼身和绘制的图形，如图（4-b）所示，在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相交”按钮，效果如图（4-c）所示。



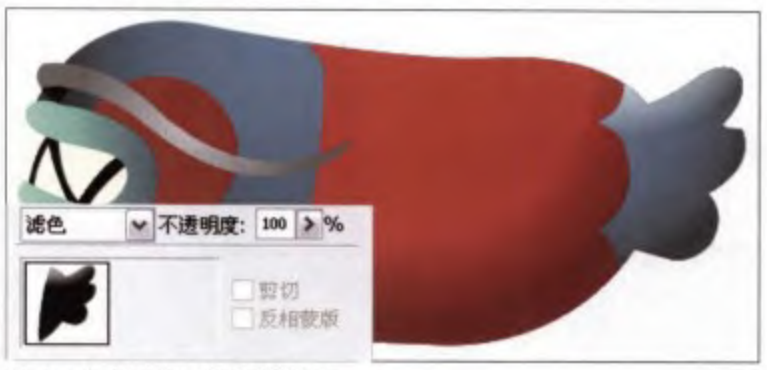
图（4-c）与鱼身区域相交后的效果



图（5-a）创建鱼尾的渐变效果



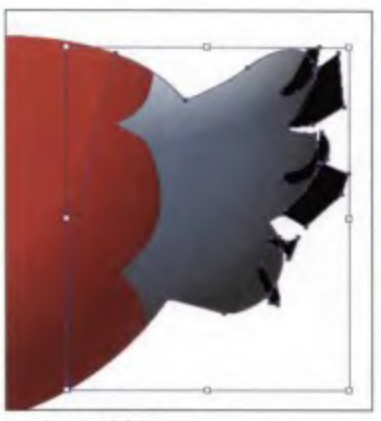
图（5-b）调整鱼尾图形的图层顺序



图（5-d）创建鱼尾的立体效果



图（5-e）绘制鱼尾的花纹细节

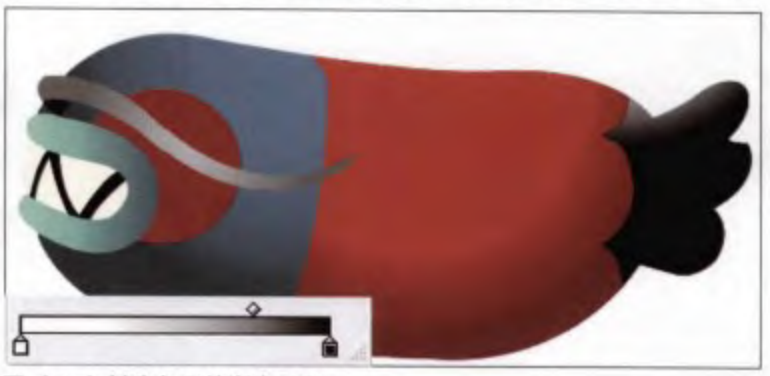


图（5-f）选择图形

05 绘制鱼尾的细节

使用选择工具选择前面绘制的红色鱼尾，然后在“渐变”面板中设置渐变为蓝色（R55、G143、B183）到黑色（R35、G76、B78）的径向渐变，完成后使用渐变工具调整渐变的位置和方向，效果如图（5-a）所示。

选择渐变鱼尾，单击鼠标右键，并在弹出的快捷菜单中执行“排列>后移一层”命令，调整鱼尾图层的顺序，效果如图（5-b）所示。按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前，复制创建的鱼尾图形，并在“渐变”面板中更改渐变为黑色（R9、G9、B9）到白色的径向渐变，效果如图（5-c）所示。



图（5-c）创建鱼尾的渐变图形

在“透明度”面板中设置鱼尾图形所在子图层的图层混合模式为“滤色”，部分蓝色变亮，部分蓝色未变，黑色部分未变，如图（5-d）所示。

使用钢笔工具绘制鱼尾花纹细节的大致轮廓，如图（5-e）所示，然后使用选择工具选择如图（5-f）所示的两个图形，在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相交”按钮，效果如图（5-g）所示。



图（5-g）与形状区域相交后的效果



图（6-a）绘制描边路径



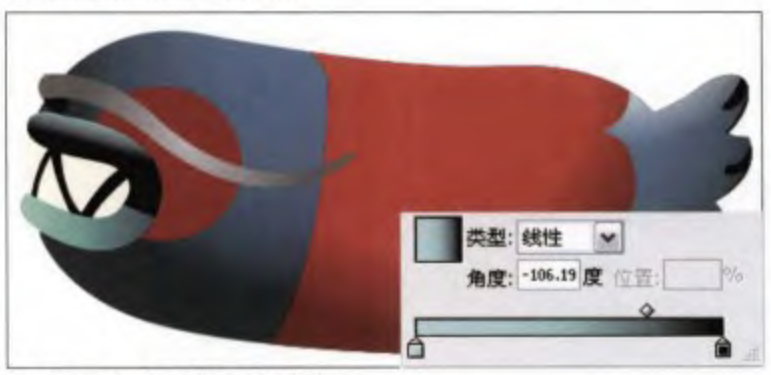
图（6-b）选择两个对象

06 绘制鱼嘴的细节

选择钢笔工具，设置“填色”为无，“描边”为黑色，如图（6-a）所示绘制描边路径，选择蓝绿渐变的嘴唇图形，按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前，复制得到鱼的嘴唇图形，然后选择鱼的嘴唇图形并按住Shift键同时选择绘制的描边路径，如图（6-b）所示。



图（6-c）分割形状后的效果



图（6-d）创建上半部分渐变效果



图（6-e）设置图层混合模式

在“路径查找器”面板中单击“分割”按钮，效果如图（6-c）所示，复制得到的鱼嘴图形被分割为两个图形。使用选择工具选择分割后的上半部分，在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“线性”，色标为蓝（R163、G255、B255），黑（R0、G0、B0），并调整渐变的位置和方向，效果如图（6-d）所示。

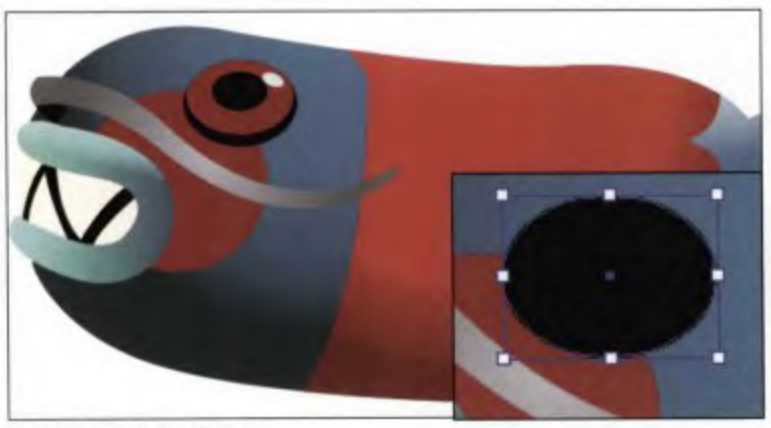
在“透明度”面板中设置上半部分的图层混合模式为“滤色”，使嘴唇具有立体效果，如图（6-e）所示。使用相同的方法设置渐变为黑色（R9、G9、B9），蓝色（R66、G255、B255），效果如图（6-f）所示。设置图层混合模式为“滤色”，效果如图（6-g）所示。



图（6-f）创建下半部分渐变效果



图（6-g）设置图层混合模式



图（7-a）绘制眼睛图形



图（7-b）创建渐变头须

07 绘制鱼脸的细节

选择椭圆工具，设置“填色”为黑色，“描边”为无，在鱼的触须上面绘制椭圆并调整方向，改变“填色”后绘制完成鱼的眼睛，效果如图（7-a）所示。使用相同的方法，在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，色标为浅绿（R126、G255、B210），绿色（R69、G161、B158），使用钢笔工具绘制图形并调整渐变方向，得到的触须效果如图（7-b）所示。

选择触须图形并按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前。使用钢笔工具绘制图形，如图（7-c）所示，再选择如图（7-d）所示的两个图形。



图（7-c）绘制图形



图（7-d）选择两个图形



图（7-e）与形状区域相交后的效果



图（7-f）创建渐变图形



图（7-h）触须高光部分的高斯模糊效果



图（7-i）设置不透明度



图（7-k）鱼腮红的高斯模糊效果

在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相交”按钮，效果如图（7-e）所示。在“渐变”面板中创建自然过渡的红色（R236、G31、B38），红色（R236、G31、B38），灰色（R176、G176、B176）的线性渐变，效果如图（7-f）所示。



图（7-g）选择图形

使用相同的方法创建触须的高光部分，并调整位置，再选择创建的高光图形，如图（7-g）所示。执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（7-h）所示，高光显得更加自然。设置“不透明度”为60%，效果如图（7-i）所示。

使用选择工具选择鱼腮红，如图（7-j）所示，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令并设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（7-k）所示。



图（7-j）选择图形

Tip/Point

滤镜命令和效果命令的区别如下。

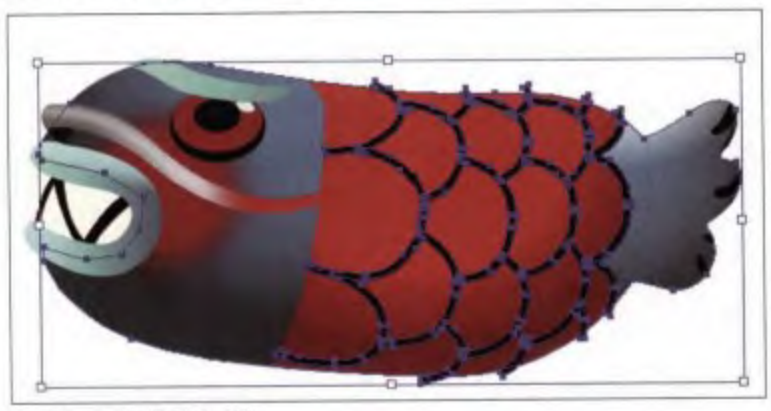
滤镜命令直接作用于图形，执行之后没有办法再次修改参数，只能通过还原来恢复；效果命令的功能与滤镜命令的功能类似，但是效果命令并非实际应用于图形本身，可以在“外观”面板中双击相应的效果选项，在弹出的对话框中再次修改相应的参数，或者删除某种效果，原图形对象保持不变。执行“窗口>外观”命令，或按快捷键Shift+F6可以打开“外观”面板。



图（8-a）创建描边的鱼鳞路径



图（8-b）设置描边路径的粗细



图（8-d）选择两个对象



图（8-e）与形状区域相交后的效果

08 绘制鱼身的细节

选择钢笔工具，在工具箱中单击“默认填色和描边”按钮，恢复为默认设置，并设置“填色”为无，如图（8-a）所示绘制出鱼鳞的描边路径。使用选择工具选择所有的鱼鳞描边路径，按快捷键Ctrl+G编组。在“描边”面板中设置“粗细”为2 pt，如图（8-b）所示。选择编组路径，执行“对象>路径>轮廓化描边”命令，使描边路径转换为图形，如图（8-c）所示。



图（8-c）创建轮廓化描边

选择整个鱼身渐变图形，按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前，然后选择复制得到的鱼身图形和轮廓化的鱼鳞组，如图（8-d）所示。在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相交”按钮，效果如图（8-e）所示。选择钢笔工具，设置“填色”为黑色，“描边”为无，如图（8-f）所示完成鱼鳞图形的绘制。



图（8-f）绘制鱼鳞完成后的效果



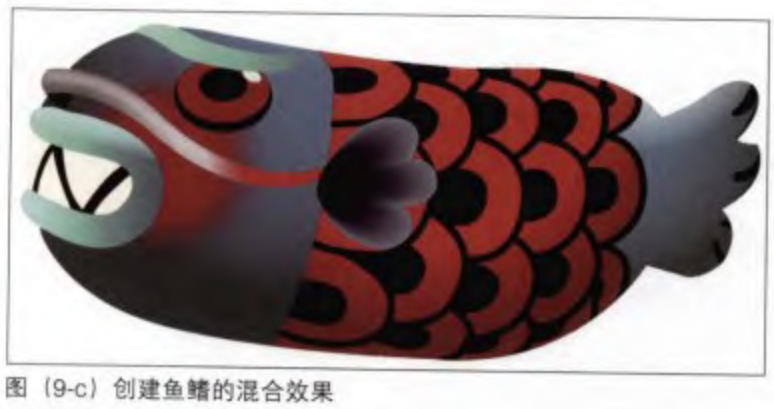
图（9-a）绘制鱼鳍图形



图（9-b）复制并调整鱼鳍图形

09 绘制具有立体感的鱼鳞

选择钢笔工具，设置“填色”为浅蓝色（R109、G151、B175），如图（9-a）所示绘制一个鱼鳍图形。使用选择工具选择鱼鳍图形，按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前，调整大小和位置后的效果如图（9-b）所示。选择两个鱼鳍图形，选择混合工具，然后在两个鱼鳍图形中拖动创建混合，效果如图（9-c）所示。



图（9-c）创建鱼鳍的混合效果

选择钢笔工具，设置“填色”为白色，如图（9-d）所示在鱼身上绘制一个高光图形。选择组成眼睛的所有图形，按快捷键Ctrl+G编组，然后选择高光图形，按捷键Ctrl+[向下移动对象，把高光图形调整到眼睛图形组的下方，如图（9-e）所示。

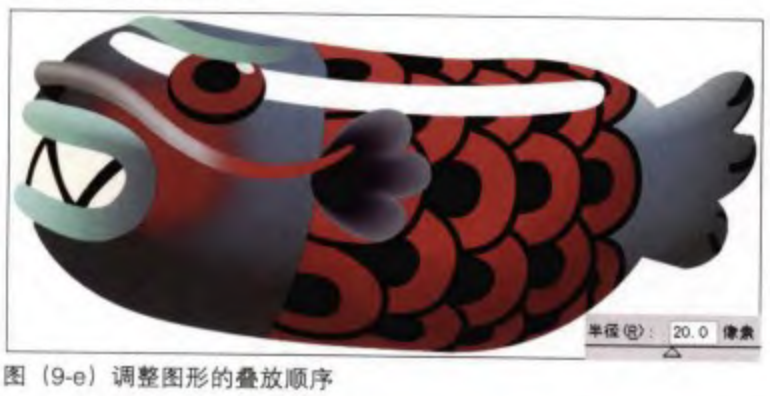
选择高光图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（9-f）所示。在“透明度”面板中设置“不透明度”为70%，使高光效果更自然，效果如图（9-g）所示。



图（9-d）绘制高光图形



图（9-f）创建高斯模糊后的效果



图（9-e）调整图形的叠放顺序



图（9-g）调整不透明度



图（10-a）绘制描边路径

10 绘制手绘效果的阴影

在“图层”面板中单击“创建新图层”按钮，新建“图层2”图层。选择钢笔工具，设置“填色”为无，“描边”为黑色，绘制一条阴影描边线段，如图（10-a）所示。

执行“窗口>画笔库>艺术效果>艺术效果_油墨”命令，打开“艺术效果_油墨”面板，选择“标记笔－粗糙”画笔，描边的效果就有了艺术的手绘效果，如图（10-b）所示。



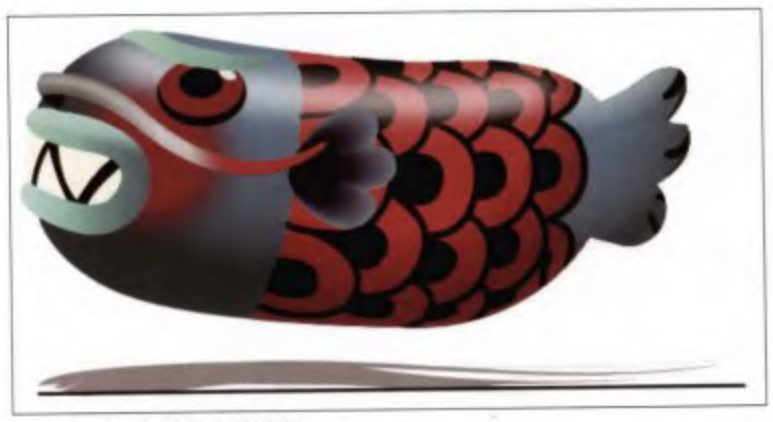
图（10-b）创建画笔效果的描边



“图层”面板



“艺术效果_油墨”面板



图（10-c）绘制描边的路径



图（10-d）创建画笔效果的描边

使用相同的方法，绘制一条描边线段，如图（10-c）所示。在打开的“艺术效果_油墨”面板中选择“书法 1”画笔，效果如图（10-d）所示。使用选择工具选择两个阴影图形，在“透明度”面板中设置“不透明度”为70%，效果如图（10-e）所示。



图（10-e）设置不透明度

Tip/Point

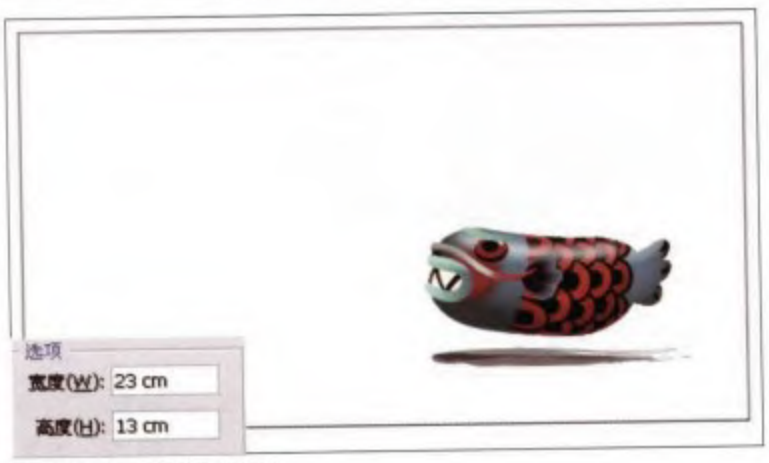
选择多个图形时，除了使用选择工具同时框选多个对象外，还可以按住Shift键使用选择工具逐个选择多个对象。

11 绘制手绘效果的边框

新建“图层3”图层，设置“描边”为黑色，设置“填色”为无，再选择矩形工具，在文档的空白处单击，弹出“矩形”对话框，设置参数后单击“确定”按钮，如图（11-a）所示，创建了一个矩形。

新建“图层4”图层并置于“图层2”图层下方，选择矩形描边，然后在“艺术效果_油墨”面板中选择“干油墨 1”画笔，创建具有手绘效果的矩形边框，如图（11-b）所示。

使用相同方法创建另一个矩形，并选择“标记笔_粗糙”画笔，效果如图（11-c）所示，效果如图（11-d）所示。选择矩形工具，设置“填色”为灰色（R194、G199、B184），“描边”为无，如图（11-e）所示依照边框效果创建一个矩形，并置于边框下面。



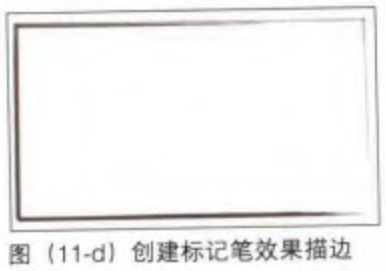
图（11-a）创建矩形描边



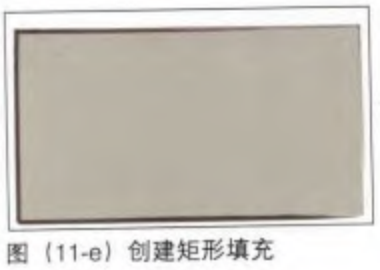
图（11-b）创建干油墨画笔效果描边



图（11-c）选择“标记笔_粗糙”画笔效果



图（11-d）创建标记笔效果描边



图（11-e）创建矩形填充


图（12-a）打开的素材文件

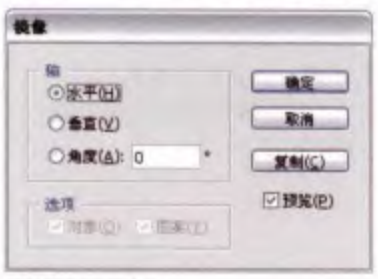

图（12-b）添加素材图像


图（12-c）选择素材图像



设置图层混合模式


图（12-d）设置图层混合模式后的效果



“镜像”对话框


图（12-g）镜像后的效果


图（13-a）绘制路径

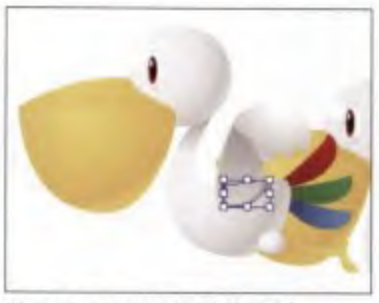


选择“书法 2”画笔

12 添加可爱的动物素材

打开本书配套光盘中Chapter 3\works15\Media\01.ai文件，打开的动物素材文件如图（12-a）所示。在“图层”面板中新建“图层5”图层，然后使用选择工具将动物素材拖移至“鱼摆摆历险记”文件中新建的“图层5”图层中，再移动素材中的小熊和河马到路面的位置上并调整大小，其他动物位于鱼尾，完成后的效果如图（12-b）所示。

使用选择工具选择小熊，如图（12-c）所示，按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前，设置复制得到的小熊的图层混合模式为“正片叠底”，加深小熊素材整体的颜色，使其与后面的河马拉开距离。使用相同的方法，加深右边的鳄鱼的颜色，效果如图（12-d）所示。


图（12-e）删除翅膀的阴影


图（12-f）编组对象

选择单个飞鸟素材，按快捷键Ctrl+Shift+G解散编组，删除翅膀的阴影部分，如图（12-e）所示，然后选择翅膀部分，按Ctrl+G编组，如图（12-f）所示。在按住Ctrl键的同时使用镜像工具选择整个翅膀，再按住Alt键在画面中间位置单击，弹出“镜像”对话框，设置参数后单击“确定”按钮，效果如图（12-g）所示。使用选择工具调整镜像得到的飞鸟的位置，完成后将组成单只飞鸟的图形编组，按住Alt键复制移动改变了翅膀的飞鸟，效果如图（12-h）所示。


图（12-h）复制得到各个飞鸟

13 绘制手绘效果的阴影

新建“图层6”图层并置于“图层5”图层下方。选择钢笔工具，设置“填色”为无，“描边”为黑色，如图（13-a）所示绘制一条阴影描边线段。在“艺术效果_油墨”面板中选择“书法2”画笔，描边的效果就有了艺术的手绘效果，如图（13-b）所示。



图（13-b）创建的艺术效果描边



图（13-c）扩展描边路径

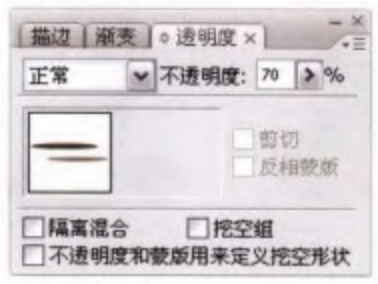


图（13-d）更改填色并设置不透明度

选择两个描边阴影图形，执行“对象>扩展外观”命令，使路径扩展为图形，如图（13-c）所示，重新设置“填色”为灰绿色（R143、G139、B102），设置“不透明度”为70%，效果如图（13-d）所示。选择椭圆工具，设置“填色”为褐色（R81、G64、B34），如图（13-e）所示绘制椭圆，并设置“不透明度”为70%，效果如图（13-f）所示，阴影更加自然。



图（13-e）创建椭圆图形



设置不透明度



图（13-f）设置不透明度后的效果

Tip/Point

在Illustrator“画笔”面板中有4种不同类型的画笔，它们分别是书法画笔、散点画笔、线条画笔和图案画笔。

书法画笔是模拟书法的笔触，可以设置其角度、大小等。

散点画笔是沿着一条路径复制预先定义的对象或群组对象的画笔。

线条画笔是将一个对象沿着路径自由伸展的画笔，此画笔不重复。

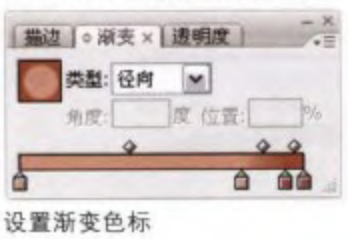
图案画笔是沿着路径去重复拼贴某一对象，并能按照需要改变其位置、转角等，也可以设置一个不同的开始和结束对象。



图（14-a）绘制随意的圆形

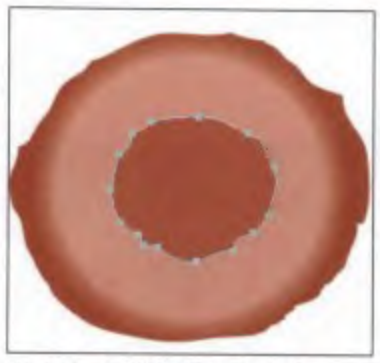
14 绘制手绘的花草

新建“图层7”图层并置于“图层4”图层下方。选择铅笔工具，单击“默认填色和描边”按钮，恢复为默认设置，如图（14-a）所示绘制一个随意描边的圆形。在“渐变”面板中设置渐变色标为粉色（R244、G165、B126），粉色（R244、G165、B126），砖红色（R219、G89、B23），砖红色（R219、G89、B23），渐变效果如图（14-b）所示。



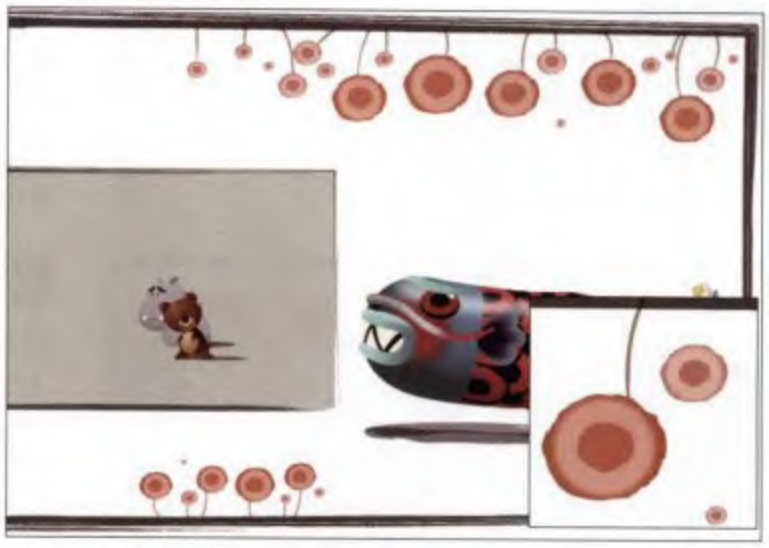
设置渐变色标


图（14-b）创建渐变后的效果


图（14-c）创建随意的圆形


图（14-d）创建复制图形组

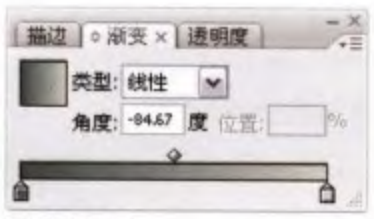
选择铅笔工具，设置前景色为橘红色（R231、G107、B55），如图（14-c）所示绘制一个圆形。使用选择工具选择两个圆形，按快捷键Ctrl+G编组。使用相同的方法创建一个颜色较淡的花朵，并如图（14-d）所示排列在画面中，再选择钢笔工具，设置“填色”为褐色（R163、G133、B99），如图（14-e）所示绘制花朵的茎。


图（14-e）添加花茎

15 绘制云朵图形

新建“图层8”图层并置于“图层7”图层下方，使用钢笔工具绘制云朵线段，如图（15-a）所示。使用选择工具选择云朵图形，在“渐变”面板中设置渐变灰绿色（R41、G110、B112）到土黄色（R228、G220、B197）的线性渐变，创建渐变的云朵，并使用渐变工具调整渐变的方向。使用相同的方法创建不同的云朵并调整云层的叠放顺序，完成后的效果如图（15-b）所示。


图（15-a）创建复制图形组

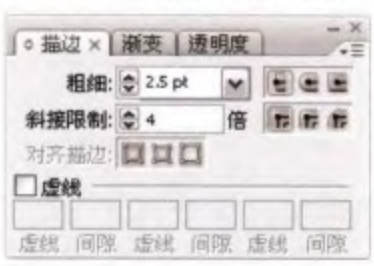


设置渐变色标

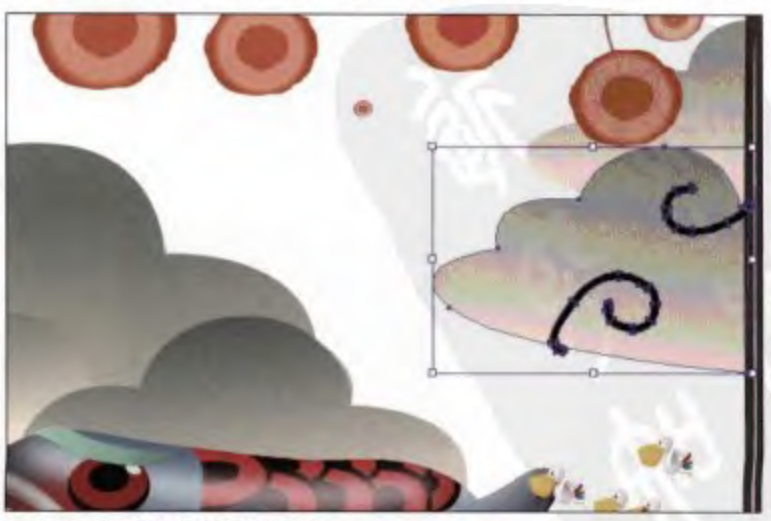

图（15-b）绘制的多个渐变云朵

在工具箱中单击“默认填色和描边”按钮，恢复为默认设置，设置“描边”为无，在“描边”面板中设置“粗细”为2.5 pt，然后在最右边的云朵上绘制如图（15-c）所示的线段。

绘制完成后执行“对象>路径>轮廓化描边”命令，然后选择轮廓化路径与云朵图形，如图（15-d）所示。在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相减”按钮，效果如图（15-e）所示。创建更多的描边轮廓，效果如图（15-f）所示。




图（15-c）绘制描边线段


图（15-d）轮廓化并选择路径



图（15-e）与形状区域相减后的效果



图（15-f）创建完成所有云朵后的效果



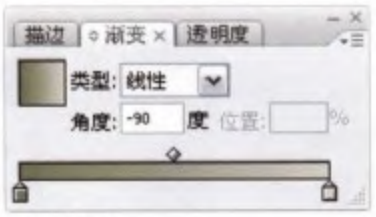
图（16-a）绘制树丛图形



图（16-d）绘制树丛完后的效果

16 绘制树丛图形

新建“图层9”图层并置于“图层8”图层上方。选择钢笔工具，单击“默认填色和描边”按钮，恢复为默认设置，如图（16-a）所示绘制一个树丛图形。在“渐变”面板中设置渐变，创建一个渐变效果的树丛，如图（16-b）所示。使用相同的方法创建其他不同颜色的树丛，效果如图（16-c）所示。使用钢笔工具绘制单色的树干树叶，效果如图（16-d）所示。



设置渐变色标



图（16-b）渐变树丛



图（16-c）多个渐变树丛的效果



图（17-a）绘制图形

17 绘制挂牌图形

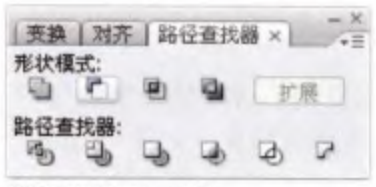
新建“图层10”图层并置于“图层8”图层下方。选择圆角矩形工具，设置“填色”为黑色，“描边”为无，绘制一个圆角矩形图形，再选择椭圆工具，设置“填色”为白色，绘制一个小圆，如图（17-a）所示。

Tip/Point

如果圆角半径小于矩形长度或宽度的一半，矩形至少在两边有完全圆的末端。如果圆角半径大于矩形长度和宽度的一半，那么矩形就变成一个椭圆形。

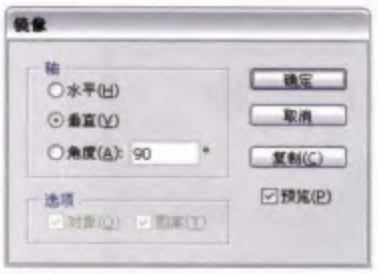

图（17-b）绘制描边路径


图（17-c）轮廓化描边路径



"路径查找器"面板


图（17-d）与形状区域相减后



"镜像"对话框


图（17-e）垂直镜像后的效果



"镜像"对话框


图（17-f）水平镜像后的效果

单击"默认填色和描边"按钮，恢复为默认设置，并设置"填色"为无，如图（17-b）所示绘制一条描边路径，并执行"对象>路径>轮廓化描边"命令，如图（17-c）所示。在"路径查找器"面板中单击"与形状区域相减"按钮，效果如图（17-d）所示。

按住Ctrl键的同时使用镜像工具选择绘制完成的铆钉图形，再按住Alt键在画面中间位置单击，弹出"镜像"对话框，设置各项参数后单击"复制"按钮，镜像复制得到另一个铆钉图形，效果如图（17-e）所示，然后按快捷键Ctrl+编组。使用相同的方法选择编组图形，镜像复制得到另外两个铆钉图形，效果如图（17-f）所示。使用文字工具输入文字，效果如图（17-g）所示。



图（17-g）添加文字后的效果

18 输入文字

新建"图层11"图层并置于"图层3"图层下方，使用文字工具在画面的左上角输入文字，并在"字符"面板中调整字符的属性，如图（18-a）所示。



图（18-a）输入文字

使用相同的方法输入其他的文字，再选择左上角的所有文字，按快捷键Ctrl+G编组。按住Alt键的同时使用选择工具复制移动文字组到较小的矩形框中，并调整大小，如图（18-b）所示。



图（18-b）调整文字

使用相同的方法在画面右边输入文字，并在"字符"面板中变换属性，效果如图（18-c）所示。



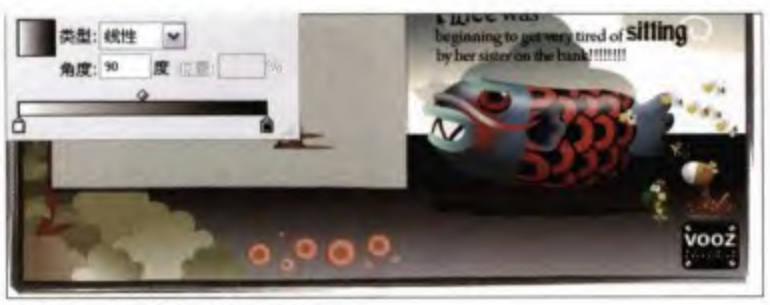
图（18-c）完成输入文字后的效果



图（19-a）创建矩形图形



图（19-b）创建渐变地面图形



图（19-c）更改渐变地面图形

19 创建地面图形

新建“图层12”图层并置于“图层10”图层下方。单击“默认填色和描边”按钮，恢复为默认设置，选择矩形工具，如图（19-a）所示创建矩形。在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“线性”，色标为象牙色（R255、G242、B230），灰绿色（R182、G205、B177），灰绿色（R100、G145、B138），蓝色（R38、G33、B97），创建渐变的地面，再使用渐变工具调整渐变的方向，如图（19-b）所示。

选择渐变地面图形，按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前，并在“渐变”面板中改变为黑白渐变，如图（19-c）所示。设置其图层混合模式为“滤色”，使其地面渐变的效果更加自然，如图（19-d）所示。



图（19-d）创建渐变地面完成后的效果



图（20-a）置入纹理素材



图（20-b）设置纹理图层的属性

20 为画面添加纹理效果

新建“图层13”图层，置入本书配套光盘中Chapter 3\works15\Media\02.jpg文件中的素材，使用选择工具旋转纹理图形的方向并调整大小，完成后使其置于主体物下方即“图层1”图层下方，效果如图（20-a）所示。

选择纹理图像后在“透明度”面板中设置图层混合模式为“正片叠底”，“不透明度”为70%，使纹理自然融入画面中，如图（20-b）所示。使用椭圆工具在新建的“图层14”图层中绘制小圆点，创建一种花粉效果，如图（20-c）所示。至此，本实例制作完成。



图（20-c）添加花粉效果









Works 16

Illustrator works



梦网

本实例运用渐变功能创建金属质感，利用效果命令制作电视屏幕的雪花效果，再使用钢笔工具结合铅笔工具创建墙壁斑驳的效果。

文件位置

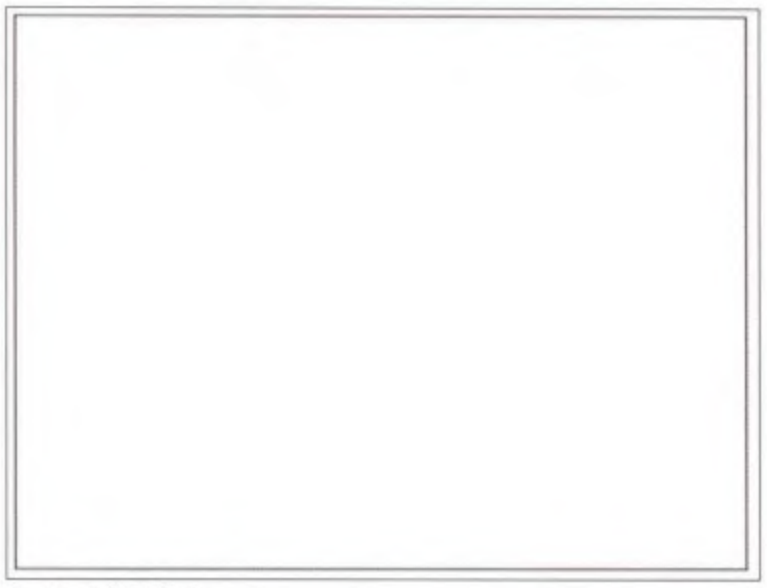
最终效果：Chapter 3\works16\Complete\梦网.ai
原始素材：Chapter 3\works16\Media\01-07.ai、08.jpg



图（1-a）新建图像文件

01 新建文件

执行“文件>新建”命令，弹出“新建”对话框，设置“名称”为“梦网”，再如图（1-a）所示设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



图（2-a）创建矩形



图（2-b）创建渐变矩形

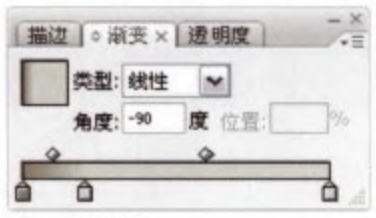
02 创建渐变背景

在工具箱中选择矩形工具，再单击“默认填色和描边”按钮，恢复为默认设置。在画面空白处单击，弹出“矩形”对话框，设置各项参数后单击“确定”按钮，新建一个矩形并调整到画面中心位置。

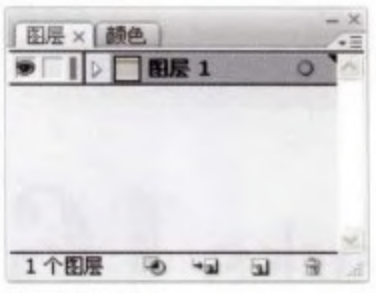


“矩形”对话框

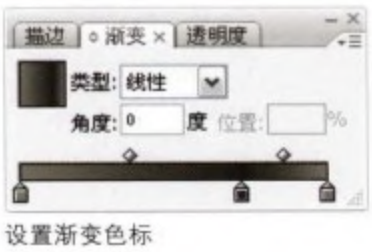
使用选择工具选择矩形，再执行“窗口>渐变”命令，在弹出的“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，设置渐变色标为浅褐色（R103、G137、B111），卡其色（R215、G215、B205），卡其色（R215、G215、B205），完成后使用渐变工具调整渐变的位置和方向，使矩形上半区的颜色较深，矩形下半区过渡为较淡的颜色，如图（2-b）所示。



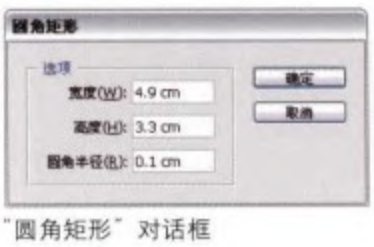
设置渐变色标



“图层”面板



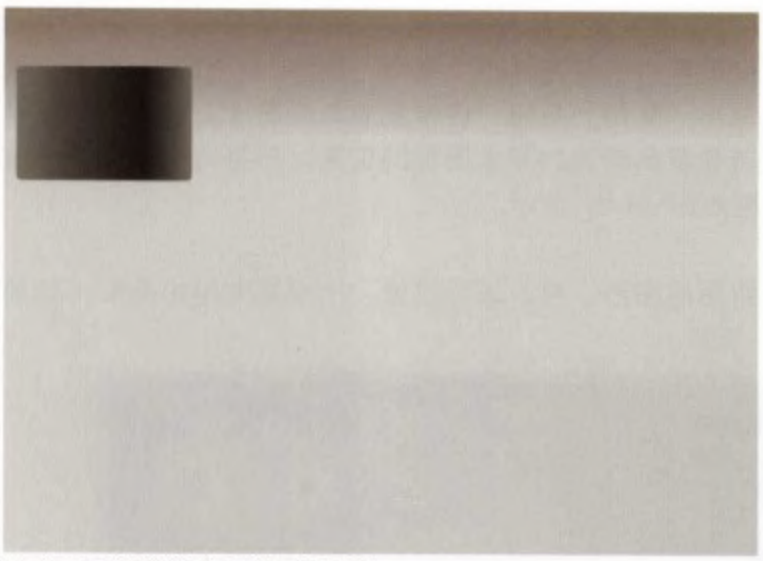
设置渐变色标



“圆角矩形”对话框

03 创建电视的底面

新建“图层2”图层并位于“图层1”图层上面，在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，并设置各项参数。选择圆角矩形工具，按住Alt键在画面空白处单击，弹出“圆角矩形”对话框，设置各项参数后单击“确定”按钮。



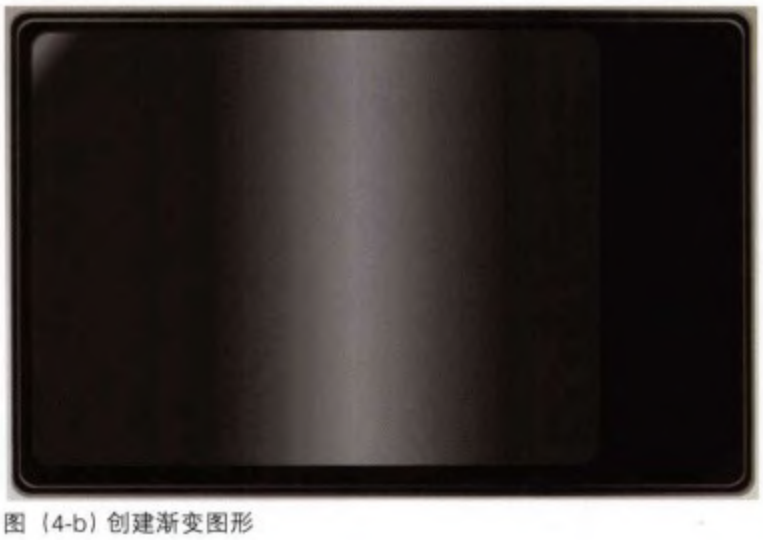
图（3-a）创建渐变效果的圆角矩形



图（3-b）创建深灰色圆角矩形



图（4-a）创建渐变圆角矩形



图（4-b）创建渐变图形

创建一个渐变的圆角矩形并使用渐变工具调整渐变的位置和方向，完成后使用选择工具移动圆角矩形到画面左上角，效果如图（3-a）所示。

使用选择工具选择渐变矩形图形，复制并粘贴在前，再使用选择工具调整矩形的大小，更改“填色”为深灰色（R33、G23、B23），如图（3-b）所示。使用相同的方法创建一个渐变圆角矩形和深灰色矩形并依次缩小，效果如图（3-c）所示。

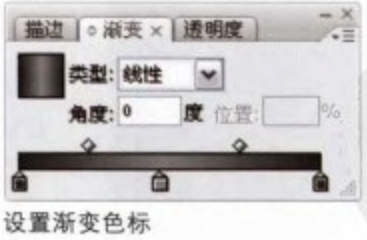


图（3-c）继续创建圆角矩形

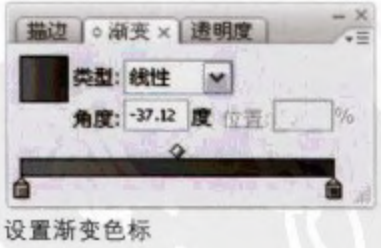
04 绘制电视屏幕

在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，并设置渐变色标为深灰色（R50、G50、B43）、灰色（R148、G148、B148），深灰色（R50、G50、B43）。

在步骤03中创建的圆角矩形左边开始创建圆角矩形，并使用渐变工具调整渐变的位置和方向，效果如图（4-a）所示。在“渐变”面板中设置灰色（R120、G120、B120）到深灰色（R50、G50、B43）的线性渐变。用钢笔工具在左上角绘制图形，并使用渐变工具调整渐变的位置和方向，效果如图（4-b）所示。



设置渐变色标



设置渐变色标



“镜像”对话框



图（4-c）复制并编组渐变图形



图（4-e）创建圆角矩形并调整叠加顺序



图（4-f）创建渐变圆角矩形



图（4-g）创建渐变圆角高光图形

按住Ctrl键使用镜像工具选择绘制完成的渐变图形，再按住Alt键在渐变图形中间位置单击，弹出“镜像”对话框，设置各项参数后单击“复制”按钮，镜像复制渐变图形。使用选择工具调整镜像复制得到的副本图形的位置，再将两个渐变图形编组，效果如图（4-c）所示。

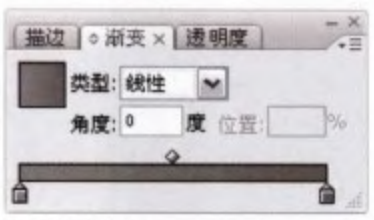
选择编组后的图形，再次进行镜像，水平复制编组图形，如图（4-d）所示。



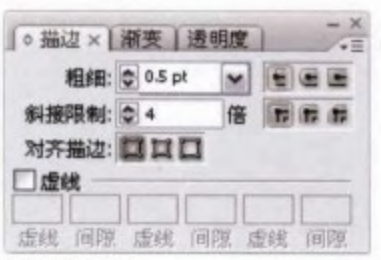
图（4-d）水平镜像复制编组图形

使用相同的方法，选择圆角矩形工具，设置“填色”为深褐色（R43、G34、B33），创建一个圆角矩形，再按快捷键Ctrl+[后移一层，反复进行后移操作，效果如图（4-e）所示。

在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，并设置色标为灰色（R148、G148、B148），灰色（R112、G112、B107）。执行“窗口>描边”命令，在弹出的“描边”面板中设置各项参数，然后在渐变圆角矩形上创建较小的渐变圆角矩形，使用渐变工具调整渐变的位置和方向，创建完成后的效果如图（4-f）所示。

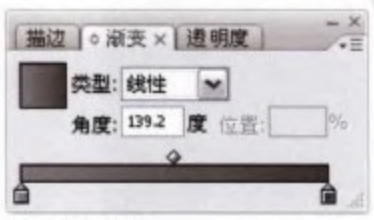


设置渐变色标



“描边”面板

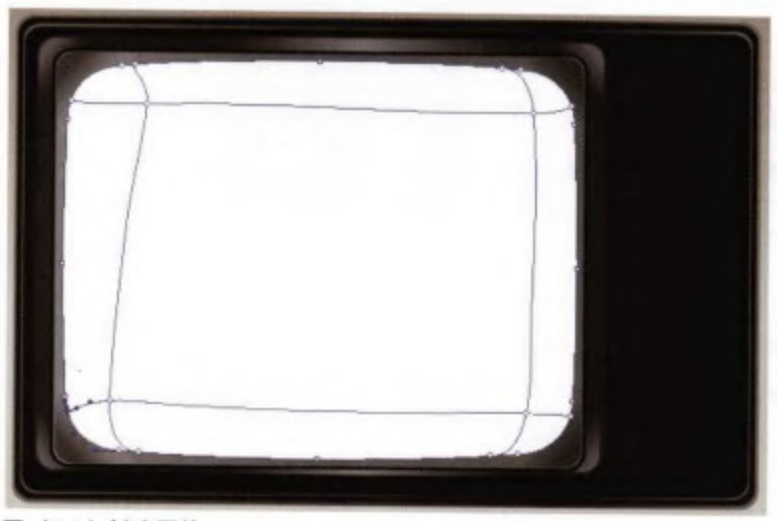
使用相同的方法，在“渐变”面板中设置灰色（R148、G148、B148）到灰色（R86、G86、B80）的“线性”渐变，再使用钢笔工具创建圆角高光图形，效果如图（4-g）所示。



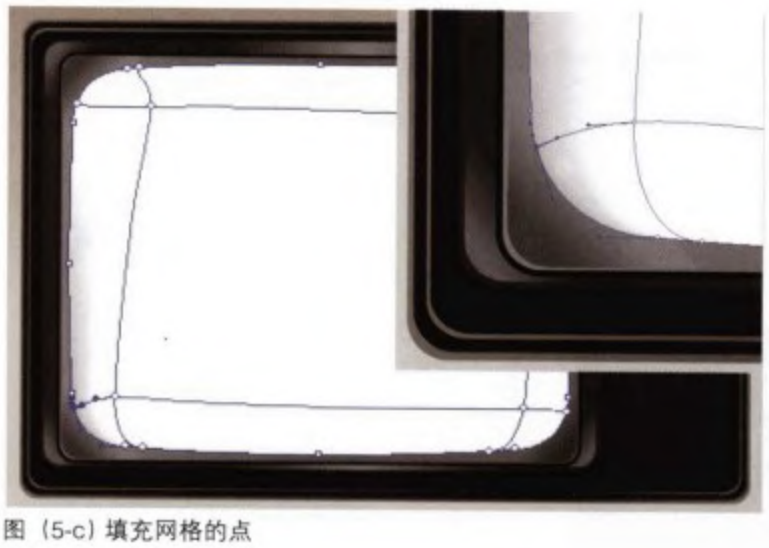
设置渐变参数



图（5-a）创建圆角矩形



图（5-b）创建网格



图（5-c）填充网格的点

05 创建电视机屏幕的立体凸面效果

选择圆角矩形工具，设置“填色”为白色，“描边”为无，创建的白色圆角矩形如图（5-a）所示。选择网格工具，在电视屏幕需要渐变的区域单击创建如图（5-b）所示的网格。使用网格工具单击左下角的一个锚点，设置“填色”为灰色（R194、G194、B194），效果如图（5-c）所示。使用相同的方法，逐个填充需要加深颜色的锚点，制作电视屏幕的立体凸面效果，完成后的效果如图（5-d）所示。



图（5-d）填充完成后的立体凸面效果

Tip/Point

严格说来，渐变网格路径都是由其他路径转化而来的。未封闭的开放路径在转换后自动变成封闭路径。

（1）使用渐变网格工具在路径上单击，创建网格。

（2）执行“对象>封套扭曲>用网格建立”命令，在弹出的“封套网格”对话框中定义网格的行数和列数，从而建立封套网格。



图（6-a）创建圆角矩形

06 创建电视的开关

选择圆角矩形工具，设置“填色”为褐色（R69、G60、B60），创建长条形状圆角矩形。按住Alt键使用选择工具复制移动长条形状圆角矩形，再按快捷键Ctrl+F重复上一步操作，完成后按快捷键Ctrl+G编组，效果如图（6-a）所示。

使用椭圆工具，设置“填色”为深灰色（R43、G34、B33），在电视的右上角位置创建圆形，如图（6-b）所示。



图（6-b）创建圆形



图（6-d）重复创建渐变圆形



图（6-e）创建渐变圆角矩形



图（6-g）改变不透明度后的效果

使用相同的方法，在“渐变”面板设置灰色（R96、G96、B96）到灰色（R82、G82、B82）的线性渐变，绘制渐变图形并使用选择工具缩小圆形。再次在“渐变”面板中设置灰色（R182、G181、B170）到灰色（R33、G23、B23）的线性渐变，再绘制渐变圆形。至此，3个圆形叠加的效果如图（6-c）所示。使用相同的方法，创建相同渐变的不同圆形，效果如图（6-d）所示。

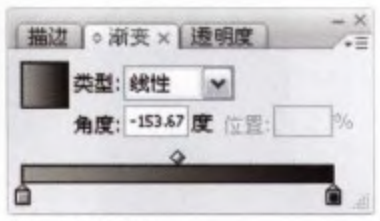
在“渐变”面板中设置渐变为深灰（R182、G181、B170），灰色（R33、G23、B23）到深灰（R182、G181、B170）的线性渐变，使用圆角矩形工具创建一个圆角矩形，并使用渐变工具调整渐变的位置和方向，效果如图（6-e）所示。



设置渐变参数



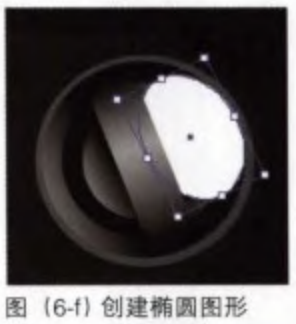
图（6-c）创建渐变圆形



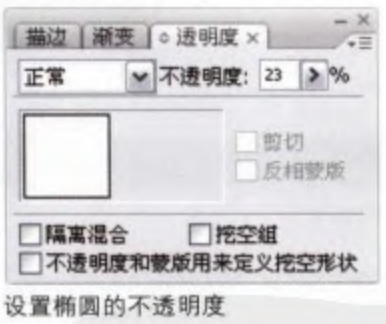
设置渐变参数

设置“填色”为白色，使用椭圆工具创建一个椭圆图形，如图（6-f）所示，再按快捷键Ctrl+[后移一层。在“透明度”面板中设置“不透明度”为23%，效果如图（6-g）所示。

完成后选择组成电视机开关的所有图形，按快捷键Ctrl+G编组，再按住Alt键使用选择工具复制移动编组后的电视开关图形，并变换图形组的方向，效果如图（6-h）所示。



图（6-f）创建椭圆图形



设置椭圆的不透明度



图（6-h）复制开关图形组



图（7-a）创建渐变长条矩形



图（7-c）创建图形和描边线段



图（7-d）创建渐变矩形

07 创建电视机的天线

在“渐变”面板中设置渐变为灰色（R105、G105、B105）到黑色（R0、G0、B0）的线性渐变，使用矩形工具在电视屏幕上方创建一条长条矩形，如图（7-a）所示。使用渐变工具调整渐变的位置和方向。使用相同方法创键另一根天线。

在“渐变”面板上设置渐变为灰色（R105、G105、B105）到深灰色（R44、G44、B44）的线性渐变，使用椭圆工具创建一个有立体感的圆形。按住Alt键使用选择工具复制移动圆形，效果如图（7-b）所示。



图（7-b）创建渐变圆形

设置“填色”为深灰色（R33、G23、B23），使用钢笔工具在电视机下面绘制一个黑色图形，作为电视机的底座。设置“填色”为无，“描边”为黑色，并设置“描边粗细”为1.5 pt，在底座下面绘制电源线，效果如图（7-c）所示。

选择矩形工具，再设置渐变为黑白渐变，如图（7-d）所示在底座下面创建渐变矩形，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令，在“透明度”面板中设置图层混合模式为“正片叠底”，“不透明度”为30%，效果如图（7-e）所示。至此，电视机创建完成。



图（7-e）正片叠底混合并改变不透明度后的效果



图（8-a）创建圆角矩形



图（8-c）正片叠底混合

08 创建电视屏幕上的雪花效果

设置“填色”为白色，“描边”为无，使用圆角矩形工具在电视机的立体凸面处创建一个圆角矩形，如图（8-a）所示。执行“效果>纹理>颗粒”命令，在弹出的“颗粒”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，即可创建屏幕上的雪花效果。

选择创建的雪花图形，如图（8-b）所示，在“透明度”面板中设置图层混合模式为“正片叠底”，雪花效果也有了凸面的感觉，效果如图（8-c）所示。



图（8-b）创建雪花效果

在“渐变”面板中设置渐变为白黑径向渐变，再使用椭圆工具创建一个有立体感的圆形，如图（8-d）所示。设置图层混合模式为滤色，创建具有亮光的效果，如图（8-e）所示。

使用相同的方法，创建电视机左下角的渐变圆形，设置图层混合模式为“滤色”，设置“不透明度”为50%，效果如图（8-f）所示。



图（8-d）创建渐变圆形



图（8-e）滤色混合



图（8-f）创建高光完成后的效果



图（9-a）添加麦克风素材



图（9-b）与形状区域相加后的效果



图（9-c）改变填充颜色

09 添加麦克风素材

打开本书配套光盘中Chapter 3\works16\Media\01.ai文件，打开麦克风素材。

在“图层”面板中新建“图层3”图层，然后使用选择工具将麦克风素材拖移至“梦网”文件中新建的“图层3”图层中，然后移动到画面左上角并调整大小，效果如图（9-a）所示。

用选择工具选择麦克风，按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前，隐藏上面的麦克风，选择下面的麦克风，单击鼠标左键，在弹出的快捷菜单中执行“取消编组”命令，打散麦克风对象。



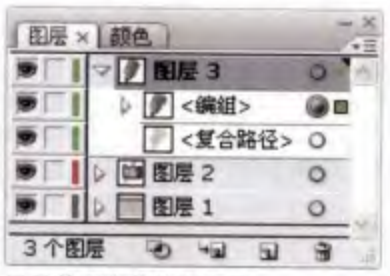
隐藏一个麦克风素材



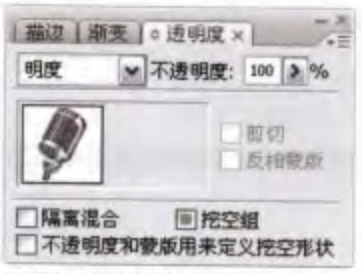
解散编组的麦克风

在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相加”按钮，所有对象合并为一个白色麦克风图形，效果如图（9-b）所示。更改“填色”为灰黄色（R230、G224、B200），效果如图（9-c）所示。

显示隐藏的麦克风，在“透明度”面板中设置图层混合模式为“明度”，素材有了怀旧的古铜色，效果如图（9-d）所示。



显示前面隐藏的麦克风



设置图层混合模式



图（9-d）设置图层混合模式“明度”后的效果

Tip/Point

在“路径查找器”面板的“形状模式”选项组中有5个按钮，从左到右分别是：与形状区域相加、与形状区域相减、与形状区域相交、排除重叠形状区域和扩展。前4个按钮可以通过不同的组合方式在多个图形间制作出对应的复合图形，而“扩展”按钮可以把复合图形转变为复合路径。“路径查找器”选项组中有6个按钮，从左到右分别是：分割、修边、合并、裁剪、轮廓、减去后方对象。这组按钮的功能主要是把对象分解成各个独立的部分，或者删除对象中不需要的部分。



图（10-a）创建麦克风的阴影图像



图（10-b）设置图层混合模式后的效果



图（10-d）创建渐变矩形



图（10-e）创建两个圆角矩形



图（10-f）创建渐变图形



图（10-g）创建细条图形

10 添加麦克风的其余部分

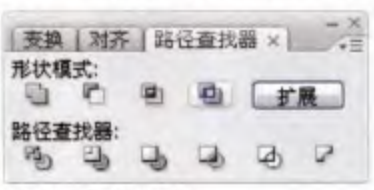
选择单色填充的灰黄色图形，更改“填色”为灰褐色（R173、G166、B148），并使用选择工具调整图形的位置，使其成为麦克风的影子效果，如图（10-a）所示。设置影子的图层混合为“正片叠底”，得到比灰黄色更暗的颜色，与电视机重合部分会更深，这样影子的效果更真实，如图（10-b）所示。

在“渐变”面板设置“类型”为“线性”，色标为黄色（R238、G226、B193），浅黄色（R246、G240、B204），白色（R253、G253、B243），使用圆角矩形工具在麦克风下面创建一个圆角矩形，效果如图（10-c）所示。使用相同的方法，设置不同的渐变参数，创建另一个圆角矩形，如图（10-d）所示。

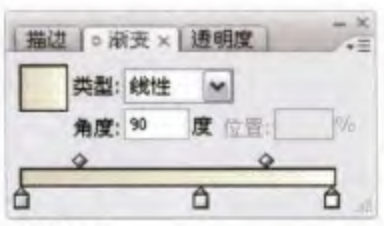


图（10-c）创建渐变圆角矩形

在圆角矩形上创建两个圆角矩形，如图（10-e）所示，再在“路径查找器”面板中单击“排除重叠形状区域”按钮，在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，渐变为黄色（R238、G226、B193），浅黄色（R246、G240、B204），白色（R253、G253、B243），并使用渐变工具调整渐变的位置和方向，效果如图（10-f）所示。



排除重叠形状区域



渐变设置

使用相同的方法，创建盒子的框线，效果如图（10-g）所示。创建完成后选择所有的盒子单面对象，按快捷键Ctrl＋G编组，按住Alt键使用选择工具复制移动到左上位置，使其组合成另外一个面，效果如图（10-h）所示。



图（10-h）复制编组的盒子图形



图（11-a）创建圆环图形



图（11-b）创建渐变圆环图形



图（11-c）创建渐变圆环图形并改变叠加顺序

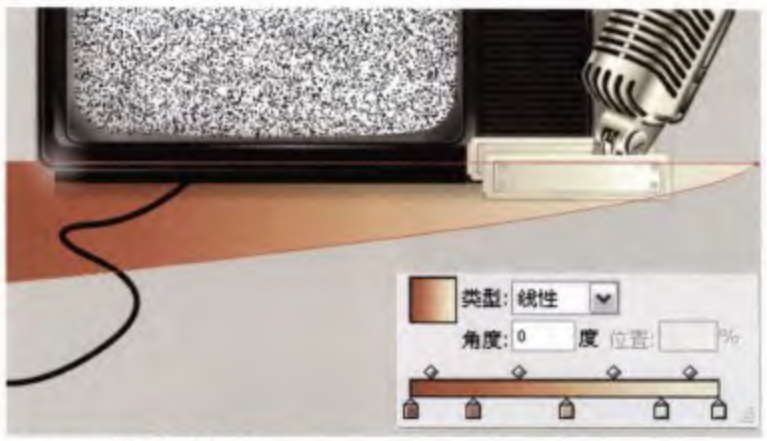
11 添加麦克风盒子的铆钉

用椭圆工具创建两个圆，然后在“路径查找器”面板中单击“排除重叠形状区域”按钮，创建如图（11-a）所示的圆环。选择圆环图形，在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“线性”，色标为黄色（R182、G181、B170）和灰色（R33、G23、B23），效果如图（11-b）所示。

使用相同的方法创建另一个圆形，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“后移一层”命令，使新建的颜色稍深的渐变圆环置于下面，得到的铆钉效果如图（11-c）所示。创建完成后选择两个圆环图形，按快捷键Ctrl＋G编组，按住Alt键再使用选择工具复制移动到盒子的其他位置，效果如图（11-d）所示。



图（11-d）复制移动编组的铆钉图形



图（12-a）创建渐变图形

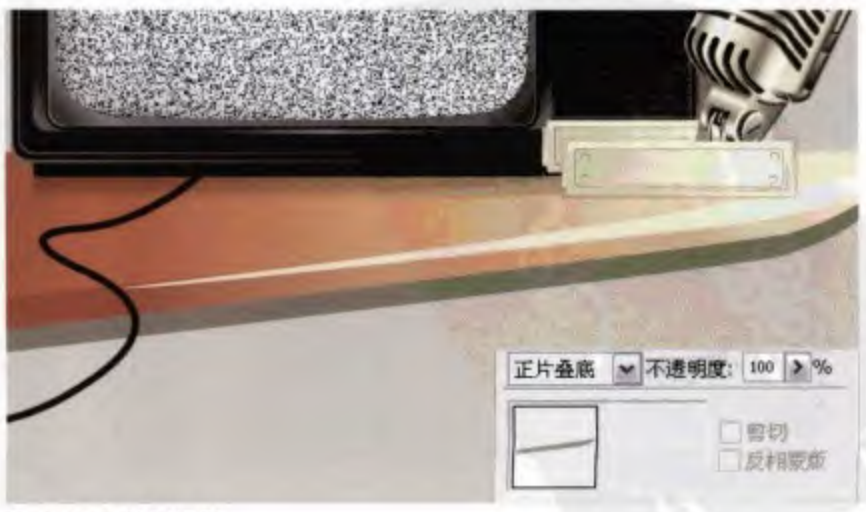


图（12-b）创建立体的桌面效果

12 绘制桌面

新建“图层4”图层并置于“图层3”图层上面，在“渐变”面板中设置渐变为深橘红（R204、G80、B42），橘红（R234、G103、B37），橘红（R248、G186、B112），黄色（R246、G237、B199），淡黄（R246、G240、B204）的线性渐变，如图（12-a）所示绘制桌面渐变图形，再为桌面添加立体效果，如图（12-b）所示。

设置“填色”为卡其色（R173、G166、B148），在桌面下面使用钢笔工具绘制投影，并设置图层混合模式为“正片叠底”如图（12-c）所示。



图（12-c）绘制投影



图（12-d）创建高斯模糊后的投影效果

执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（12-d）所示。



“高斯模糊”对话框



图（13-a）打开的素材



图（13-b）添加并调整灰色墙壁纹理素材



图（13-c）继续添加素材图像



图（13-d）创建渐变矩形

13 创建桌面的丰富背景

新建“图层5”图层并置于“图层4”图层下面，执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 3\works16\Media\02.ai文件，再单击“打开”按钮，打开的素材如图（13-a）所示。

使用选择工具将灰色墙壁纹理拖移至“梦网“文件中的“图层5”图层中，然后移动到画面左上角并调整大小。设置图层混合模式为“正片叠底”，效果如图（13-b）所示。使用相同的方法继续添加有污渍的花朵墙纸素材，多次复制灰色墙壁纹理素材及添加的效果，再移动副本到电视机左下角，加深效果如图（13-c）所示。

选择矩形工具，设置“渐变”为橘红（R247、G97、B13）到橘红（R253、G153、B36）的渐变，对齐下面的花朵墙纸创建一个矩形，如图（13-d）所示。完成后设置图层混合模式为“叠加”，再使用选择工具添加更多素材，效果如图（13-e）所示。



图（13-e）添加并整理素材图像



图（14-a）绘制图形



图（14-b）绘制深灰图形



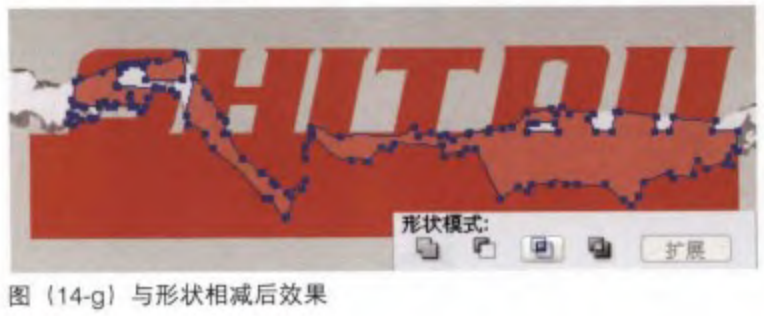
图（14-c）反复绘制完成斑驳的块面



图（14-e）添加文字和图形



图（14-f）轮廓化并合并文字



图（14-g）与形状相减后效果

14 创建墙面斑驳的效果

新建“图层6”图层并置于“图层5”图层下面。选择铅笔工具，设置“填色”为象牙色（R237、G234、B234），如图（14-a）所示绘制一个图形，再设置“填色”为灰色（R202、G193、B191），如图（14-b）所示绘制立体效果。使用相同的方法设置不同的填色并刻画立体效果，完成后的效果如图（14-c）所示。反复使用铅笔工具绘制，效果如图（14-d）所示。



图（14-d）完成斑驳墙面后的效果

设置“填色”为红色（R245、G49、B4），选择文字工具，在“字符”面板中设置各项参数后在画面的上方输入文字，再使用矩形工具在文字下方创建矩形，如图（14-e）所示。选择文字和矩形，按快捷键Ctrl＋C复制，按快捷键Ctrl＋F贴在前面。选择文字，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“创建轮廓”命令，轮廓化文字。选择上层的文字和矩形，在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相加”按钮，合并为一个图形并单击“扩展”按钮，如图（14-f）所示。

复制文字下面的墙面斑驳图形，再按住Shift键添加合并图形，单击“与形状区域相交”按钮，并更改“填色”为橘黄色（R244、G116、B54），如图（14-g）所示。执行“效果>画笔描边>喷溅”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（14-h）所示。



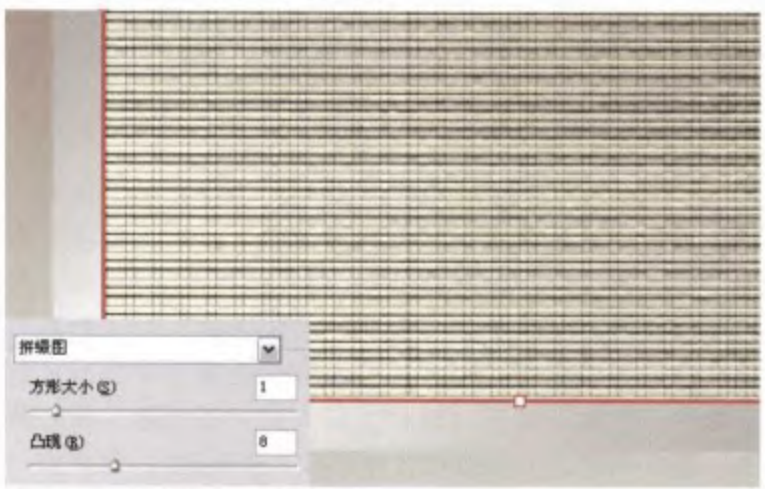
图（14-h）创建喷溅后的效果



图（15-a）绘制渐变的圆角矩形



图（15-b）继续绘制渐变的圆角矩形



图（15-c）创建拼缀图后的效果



图（15-d）设置不透明度后的效果

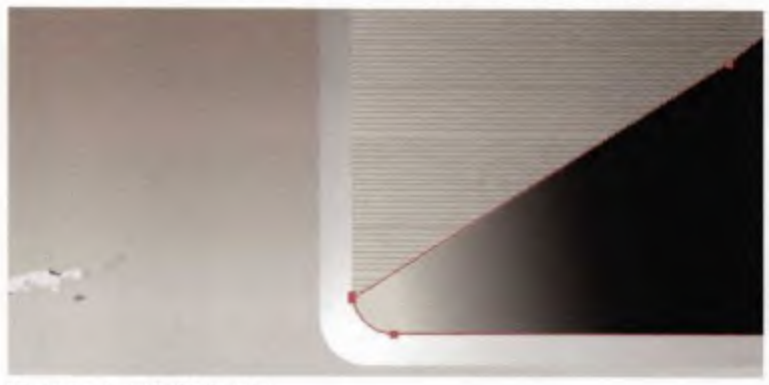


图（15-f）设置渐变图形的属性

15 创建金属板的底面效果

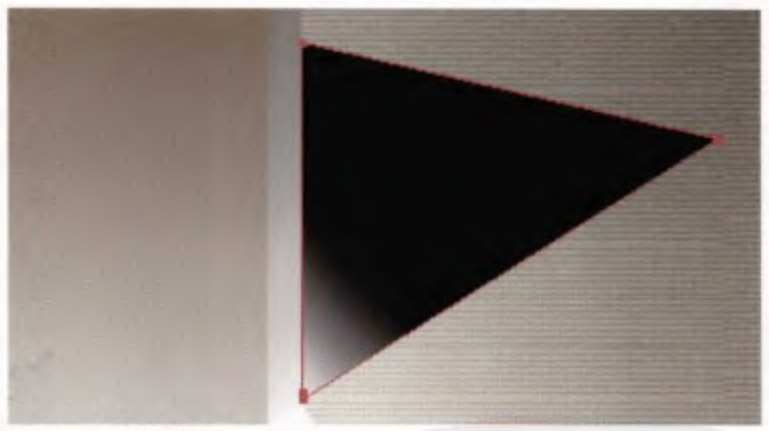
新建“图层7”图层并置于“图层2”图层下面，设置“填色”为渐变，“描边”为无，如图（15-a）所示在画面左边使用圆角矩形工具绘制一个银色渐变圆角矩形，并使用渐变工具调整渐变的位置和方向，使高光面位于图形的中间位置。使用相同的方法，改变渐变设置后，在银色渐变圆角矩形上面再创建一个泛黄金属颜色的圆角矩形，如图（15-b）所示。

选择泛黄图形，按快捷键Ctrl＋C复制，按快捷键Ctrl＋F粘贴在前。选择复制得到的泛黄图形，执行“效果>纹理>拼缀图”命令，弹出“拼缀图”对话框后设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（15-c）所示。设置“不透明度”为40%，纹理效果会更加自然地附着在图形上，效果如图（15-d）所示。

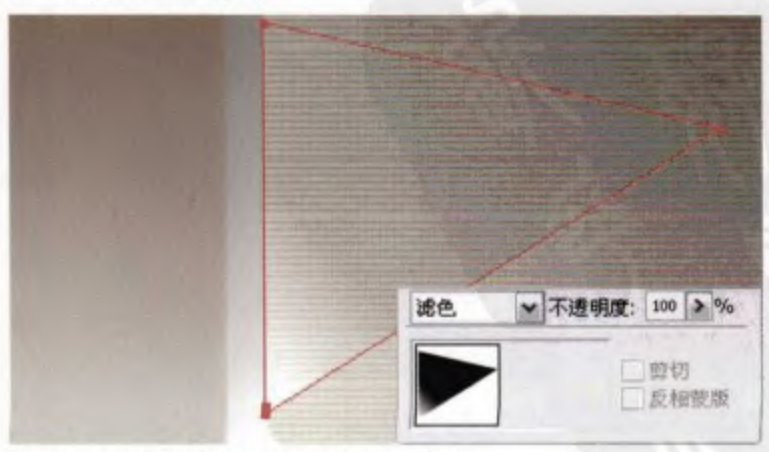


图（15-e）绘制渐变图形

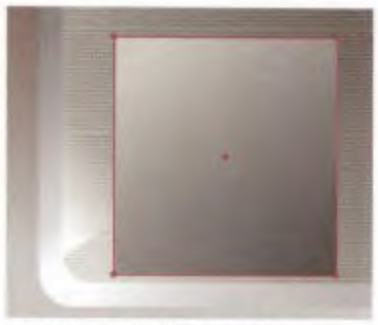
选择钢笔工具，如图（15-e）所示绘制一个渐变图形，并使用渐变工具调整渐变的位置和方向。设置图层混合模式为“滤色”，“不透明度”为45%，如图（15-f）所示。使用相同的方法，如图（15-g）所示绘制一个渐变图形，并设置图层混合模式为“滤色”，使金属板具有折痕的效果，如图（15-h）所示。

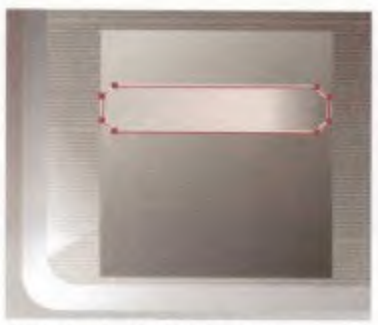


图（15-g）绘制渐变图形



图（15-h）创建金属板光泽面完成后的效果


图（16-a）创建渐变矩形


图（16-b）绘制渐变图形



图（16-c）创建渐变矩形

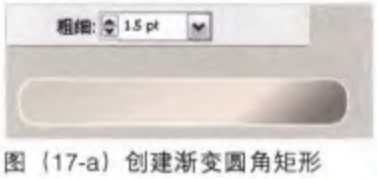

图（16-d）创建更多细节



图（16-g）设置图层混合模式和不透明度



图（16-h）创建高斯模糊后的效果



图（17-a）创建渐变圆角矩形


图（17-b）创建阴影图形



图（17-c）高斯模糊后的效果

16 对金属板进行细节处理

使用矩形工具在画面右边的金属板上再创建一个渐变矩形，如图（16-a）所示，再使用钢笔工具如图（16-b）所示绘制一个图形。选择矩形工具，设置“填色”为黑色，“描边”为白色，绘制黑色的描边矩形编组绘制的渐变和黑色图形，如图（16-c）所示。复制移动编组图形到下方，使用相同的方法绘制完成其他的细节并调整光泽细节，如图（16-d）所示。

打开本书配套光盘中Chapter 3\works16\Media\03.ai文件，打开的夹子素材如图（16-e）所示。使用选择工具将夹子素材拖移至“梦网”文件中的“图层7”图层中，然后移动到画面右上角位置上并调整大小。使用钢笔工具绘制夹子的渐变阴影图形，并置于底层，完成后的效果如图（16-f）所示。


图（16-e）打开的素材


图（16-f）添加夹子素材

选择阴影图形，设置图层混合模式为“正片叠底”，设置“不透明度”为70%，如图（16-g）所示。选择阴影图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置“半径”为2像素，完成后单击“确定”按钮，效果如图（16-h）所示，阴影效果更加真实。

Tip/Point

添加素材时，可以执行“编辑>贴在前面”命令，将对象复制到当前选定的对象的前面；也可以执行“编辑>贴在后面”命令，将对象复制到当前选定的对象的后面。

17 创建金属挂板

选择圆角矩形工具，设置“填色”为渐变，“描边粗细”为1.5 pt，如图（17-a）所示绘制一个圆角矩形。按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+B粘贴在后，再使用选择工具向下调整位置，如图（17-b）所示。

选择复制得到的图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置“半径”为10像素，完成后单击“确定”按钮，效果如图（17-c）所示。使用相同的方法逐步添加金属孔和金属环图形，效果如图（17-d）和图（17-e）所示。



图（17-d）创建金属孔效果



图（17-e）创建金属环效果



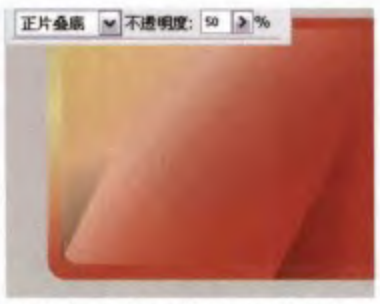
图（18-a）创建渐变圆角矩形



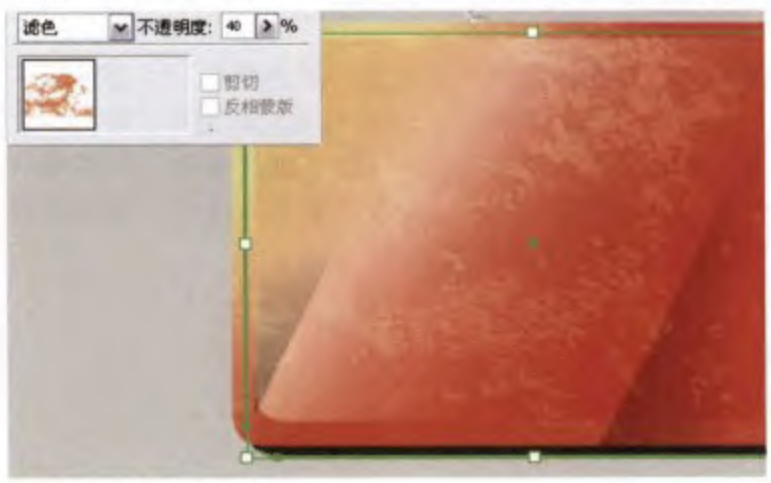
图（18-b）复制渐变圆角矩形



图（18-c）绘制渐变图形



图（18-d）设置渐变图形的属性



图（18-g）设置素材的属性



图（18-h）创建高斯模糊后的效果



图（18-i）添加素材

18 创建橙色渐变面板

新建“图层8”图层并置于“图层6”图层上方。选择圆角矩形工具，设置“填色”为渐变，“描边”为无，如图（18-a）所示绘制一个圆角矩形，按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前，使用选择工具向中间调整其位置，并改变渐变的颜色，完成后的效果如图（18-b）所示。

选择钢笔工具，如图（18-c）所示绘制两个渐变图形，并使用渐变工具调整渐变的位置，设置两个渐变图形的图层混合模式为“正片叠底”，设置“不透明度”为50%，效果如图（18-d）所示。

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 3\works16\Media\04.ai文件，再单击“打开”按钮，打开的素材如图（18-e）所示。使用选择工具将素材拖移至“梦网”文件中的“图层8”图层中，移动素材的位置并调整大小，如图（18-f）所示。



图（18-e）打开的素材



图（18-f）添加素材

设置“填色”为灰色（R94、G94、B94），“描边”为无。使用圆角矩形工具绘制一个圆角矩形，单击鼠标右键，并在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令，使创建的灰色圆角矩形置于图层最下面，如图（18-g）所示。

选择创建的灰色圆角矩形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置“半径”为20像素，完成后单击“确定”按钮，效果如图（18-h）所示。

使用相同的方法添加流痕效果。在“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 3\works16\Media\05.ai文件，再单击“打开”按钮，打开素材。使用选择工具将素材拖移至“梦网”文件中的“图层6”图层中，移动素材的位置并调整大小，效果如图（18-i）所示。


图（19-a）创建渐变图形


图（19-b）创建描边的渐变效果


图（19-c）添加铆钉效果


图（19-d）创建阴影椭圆图形


图（19-e）设置不透明度后的效果


图（19-f）复制移动编组图形后的效果

19 创建金属条

新建“图层9”图层并置于“图层8”图层上方。使用相同的方法，设置“填色”为渐变，“描边”为无，用钢笔工具绘制一个渐变图形，如图（19-a）所示，然后更改“填色”为无，“描边”为白色，在“描边”面板中设置描边“粗细”为1pt，完成后执行“路径>轮廓化描边”命令，使描边转换为图形。

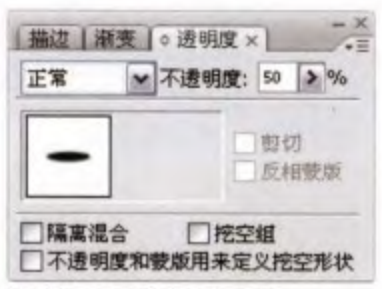
在渐变图形上创建渐变效果，如图（19-b）所示。使用椭圆工具，结合“路径查找器”面板，在渐变图形上创建铆钉效果，完成一个铆钉后编组。按住Alt键使用选择工具复制移动铆钉到另一边，效果如图（19-c）所示。

选择椭圆工具，设置“填色”为黑色，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令，使创建的黑色椭圆图形位于图层最下面，如图（19-d）所示。选择创建的椭圆图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置“半径”为10像素，完成后单击“确定”按钮。

在“透明度”面板中设置“不透明度”为50%，效果如图（19-e）所示。选择“图层9”图层中所有对象，再进行编组。按住Alt键使用选择工具复制移动编组图形的位置，效果如图（19-f）所示。



“高斯模糊”对话框



设置椭圆图形的不透明度


图（20-a）绘制吊牌的基本图形

20 创建立体吊牌的效果

新建“图层10”图层并置于“图层9”图层上方。使用相同的方法，设置“填色”为黄色（R253、G248、B223），“描边”为无，使用圆角矩形工具绘制一个吊牌的形状，再使用椭圆工具创建吊牌孔，如图（20-a）所示。选择创建的两个图形，在“路径查找器”面板中单击“排除重叠形状区域”按钮。选择钢笔工具，设置“填色”为褐色（R129、G69、B27），在吊牌的上方创建孔洞，效果如图（20-b）所示。

打开“符号”面板，单击“符号”面板右上角的扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行“打开符号库>其他库”命令，打开符号库。选择本书配套光盘中Chapter 3\works16\Media\06.ai文件，再单击“打开”按钮，载入符号。



图（20-b）创建吊牌的完整图形



图（20-c）创建吊牌的3D 立体效果



图（20-d）创建金属环



图（20-e）添加金属环的阴影



图（20-f）添加链条完成后的效果

选择创建的整个吊牌对象，执行“效果>3D>凸出和斜角”命令，在弹出的“3D 凸出和斜角选项”对话框中设置参数，完成后单击右边的“贴图”按钮，打开“符号”对话框，在最左边的“符号”下拉列表中选择贴图，并单击左下角的“缩放以适合”按钮，完成后单击“确定”按钮。吊牌的3D的立体效果就创建完成，效果如图（20-c）所示。



“3D 凸出和斜角选项”对话框

使用相同的方法，设置“填色”为渐变，“描边”为无，使用椭圆工具配合“路径查找器”面板，创建如图（20-d）所示的金属环，再设置“填色”为灰白径向渐变，使用椭圆工具创建一个圆形，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令，创建金属环穿透金属板的效果，如图（20-e）所示。设置“填色”为灰红到灰的径向渐变，创建一个圆球形。按住Alt键复制移动圆球形，连成一条金属链的效果，如图（20-f）所示。



“贴图”对话框



图（20-g）添加阴影图形

选择圆角矩形工具，设置“填色”为灰色（R94、G94、B94），创建圆角矩形后使用选择工具选择阴影图形，移动其位置并置于最底层。设置图层混合模式为“正片叠底”，“不透明度”为40%，效果如图（20-g）所示。执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（20-h）所示。



图（20-h）创建高斯模糊



图（21-a）打开的素材

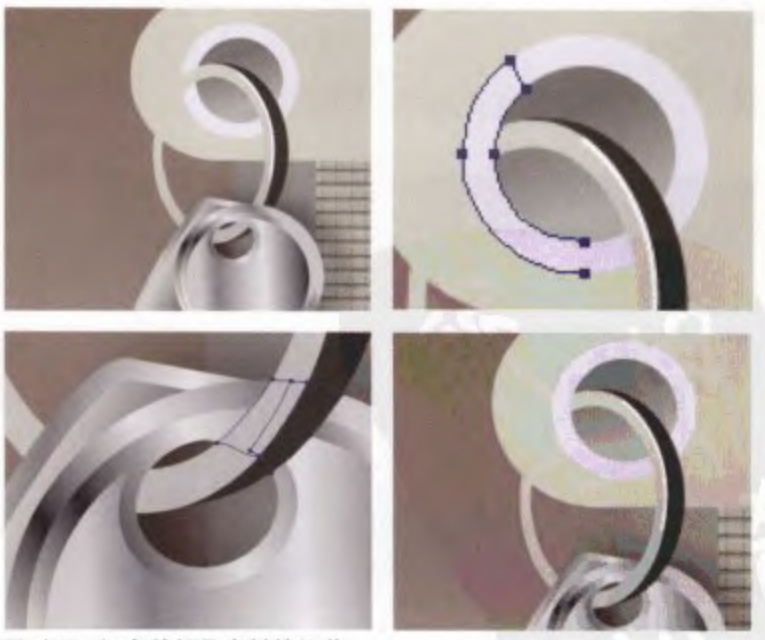
21 添加更多素材

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 3\works16\Media\07.ai文件，再单击“打开”按钮，打开的素材如图（21-a）所示。在“图层”面板中新建“图层11”图层并置顶，然后使用选择工具将钥匙等素材拖移至“图层11”图层中，调整素材的位置并调整大小。可以在“对齐”面板中单击“垂直居中对齐”按钮对齐素材，完成后的效果如图（21-b）所示。



图（21-b）添加素材图像

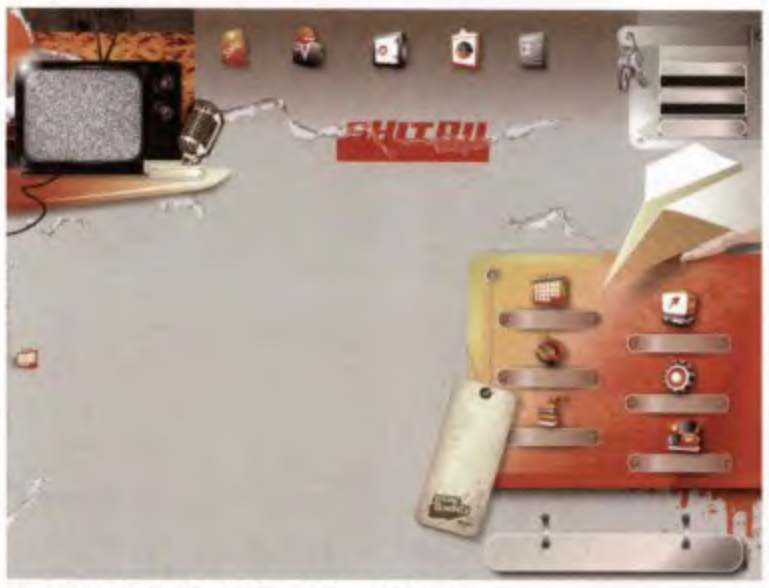
使用相同的方法，选择椭圆工具，配合钢笔工具绘制图形，再使用吸管工具吸取颜色填充到绘制的图形中，使绘制的钥匙环有穿透钥匙的效果，如图（21-c）所示。



图（21-c）完善钥匙素材的细节



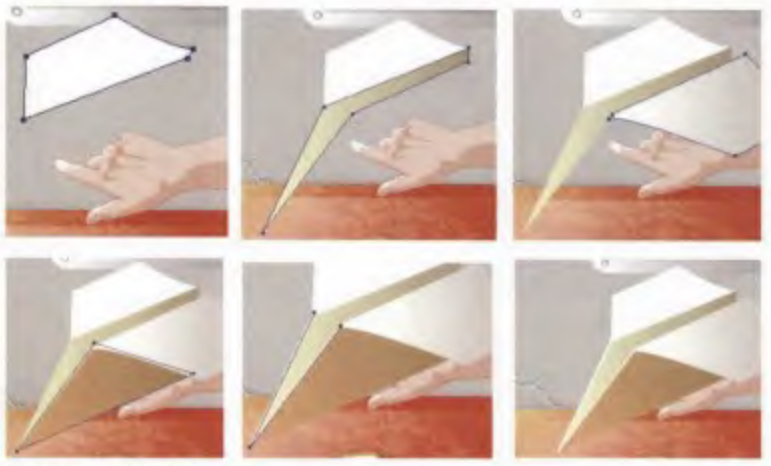
图（21-d）添加素材的阴影



图（21-f）添加纸飞机的阴影和人手的阴影

选择素材图形，复制并粘贴在最下面，按快捷键Ctrl＋Shift＋G解除编组，再在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相交”按钮。设置图形的图层混合模式和不透明度，再添加高斯模糊效果，如图（21-d）所示。

设置“填色”为米色（R253、G253、B250），再使用钢笔工具绘制纸飞机的一个翅膀图形，如图（21-e）所示，然后设置“填色”为渐变，继续绘制机身图形，并使用渐变工具调整渐变的位置和方向，使其具有光感。用相同的方法逐步改变“填色”和调整渐变颜色的方向，绘制完成纸飞机。最后使用相同的方法添加纸飞机的阴影以及人手后面的阴影，效果如图（21-f）所示。



图（21-e）绘制纸飞机



图（22-a）创建矩形



图（22-b）创建颗粒效果



图（22-c）设置图层混合模式后的效果



图（22-d）创建渐变矩形

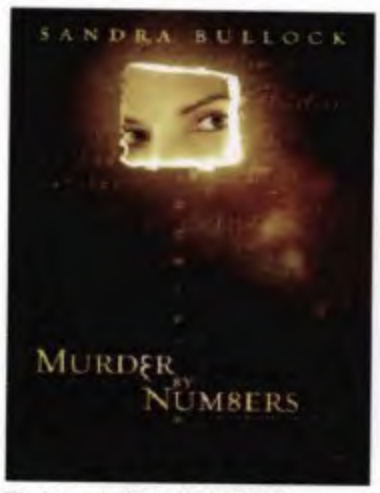
22 创建画面特殊颗粒效果

新建“图层12”图层并置于“图层7”图层下面。选择矩形工具，设置“填色”为白色，如图（22-a）所示对齐画面的最上面绘制一个矩形。选择绘制的矩形图形，执行“效果>纹理>颗粒”命令，在弹出的“颗粒”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（22-b）所示，白色矩形充满了杂点。设置杂点矩形所在图层的图层混合模式为“正片叠底”，效果如图（22-c）所示，使杂点效果自然融入背景图像中。

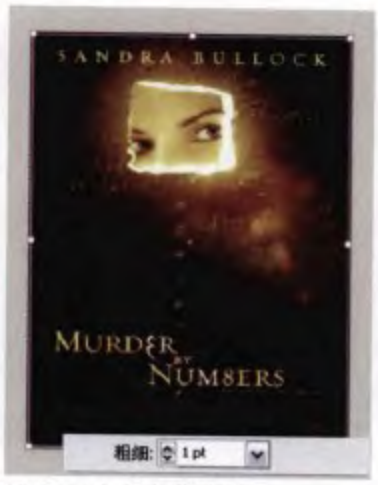
使用相同的方法，使用矩形工具创建一个黑白渐变的矩形，如图（22-d）所示。选择黑白渐变矩形和下面的杂点矩形，在“透明度”面板中单击右上角的扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，效果如图（22-e）所示，由上到下杂点的效果逐渐消失。



图（22-e）创建不透明蒙版后的效果

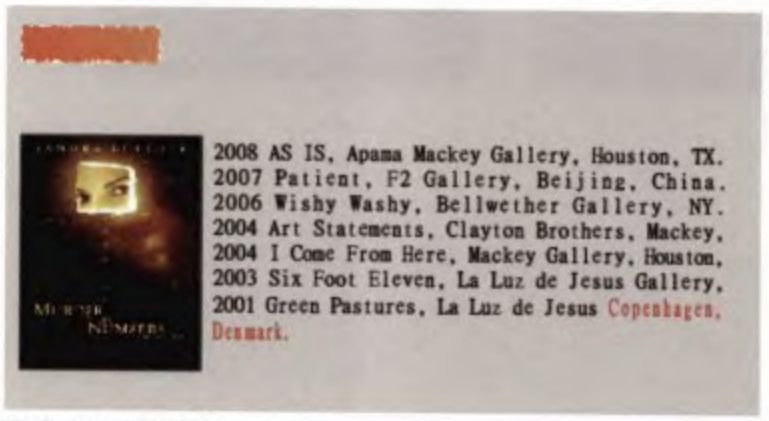


图（23-a）打开的海报素材



图（23-b）添加描边效果


图（23-c）创建几何图形



图（23-e）添加文字



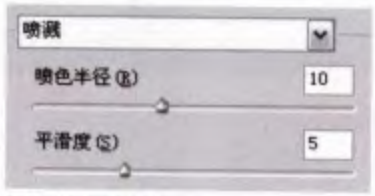
图（23-f）变换文字

23 添加文字类型的素材

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 3\works16\Media\09.jpg文件，再单击“打开”按钮，打开的海报素材如图（23-a）所示。新建“图层13”图层并置顶，然后使用选择工具将海报素材拖移至“梦网”文件中的最顶层“图层13”图层中，然后移动海报到画面左边并调整大小。

使用矩形工具创建描边效果，如图（23-b）所示，使画面更加细致丰富。使用相同的方法，选择矩形工具并设置不同的“填色”和“描边”，创建几何图形后的效果如图（23-c）所示。

使用选择工具选择前面创建的渐变矩形，执行“效果>画笔描边>喷溅”命令，在弹出的“喷溅”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（23-d）所示，模拟纸张撕碎的效果。



“喷溅”对话框


图（23-d）喷溅效果

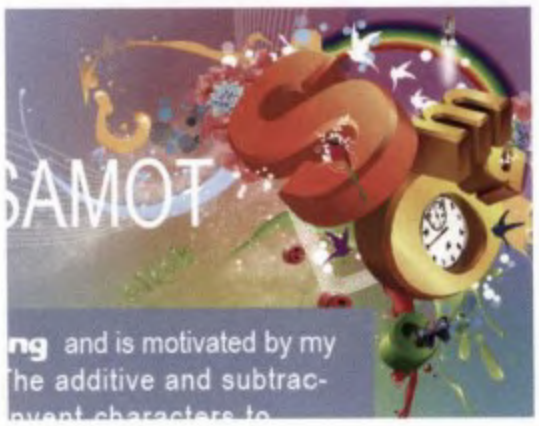
选择文字工具T，在画面左边输入文字。执行“窗口>字符”命令，打开“字符”面板，再设置各项参数，文字效果如图（23-e）所示。完成后使用文字工具T选取后面的字符，改变文字并单击“字符”面板中的“下划线”按钮，丰富文字的变化效果，如图（23-f）所示。

使用相同的方法输入更多文字，并配合“对齐”面板对齐部分文字，效果如图（23-g）所示。至此，本实例制作完成。



图（23-g）添加文字后的最终效果









Works 17
Illustrator works



梦想岛屿

本实例使用混合工具来巧妙地创建重复变换线段和绚丽的彩虹，再使用渐变网格命令创建有质感的地面。

文件位置

最终效果：Chapter 3\works17\Complete\梦想岛屿.ai
原始素材：Chapter 3\works17\Media\01-08.ai



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

执行“文件 > 新建”命令，弹出“新建文档”对话框，设置“名称”为“梦想岛屿”，再如图（1-a）所示设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



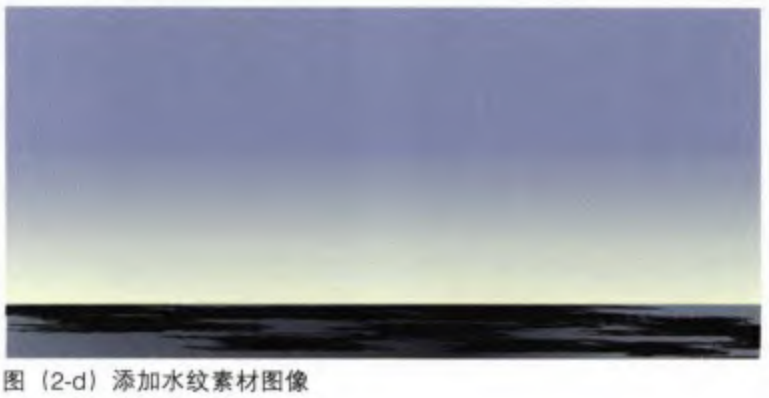
图（2-a）创建渐变矩形1



图（2-b）创建渐变矩形2



图（2-c）打开的水纹素材



图（2-d）添加水纹素材图像

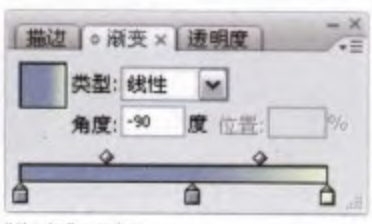
02 创建背景图像

选择矩形工具，单击“默认填色和描边”按钮，恢复为默认设置，在画面空白处单击，弹出“矩形”对话框，设置各项参数后单击“确定”按钮，新建一个矩形并调整到画面中心位置。

使用选择工具选择矩形，执行“窗口 > 渐变”命令，在弹出的“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，并设置色标为蓝色（R147、G185、B224），蓝色（R147、G185、B224），黄色（R254、G252、B2·1），完成后使用渐变工具调整渐变的位置和方向，效果如图（2-a）所示。



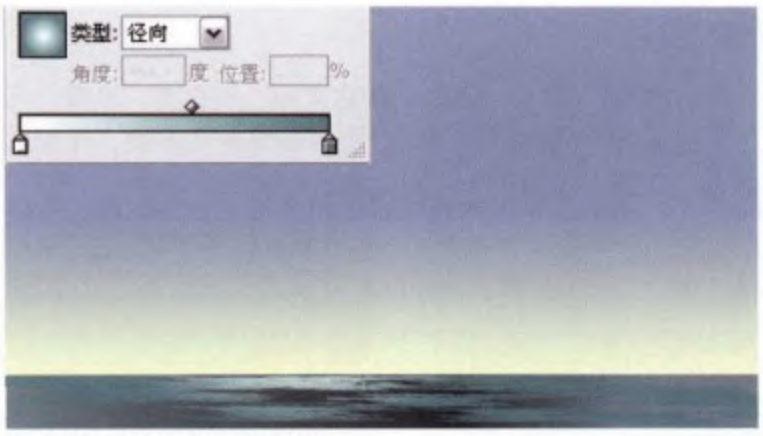
“矩形”对话框



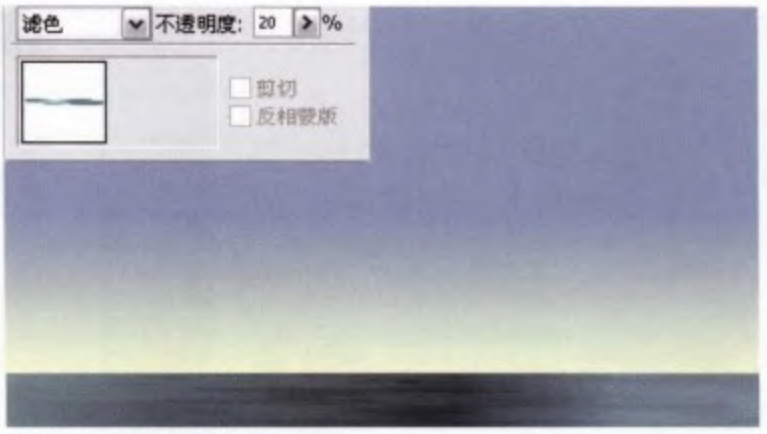
“渐变”面板

选择矩形工具，在“渐变”面板中设置色标为蓝色（R122、G169、B190），蓝色（R121、G167、B190），深蓝色（R31、G78、B96），蓝色（R122、G169、B190），在画面的下面依照前面创建的矩形创建一个渐变矩形，并使用渐变工具调整渐变的位置和方向，效果如图（2-b）所示。

执行“文件 > 打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中 Chapter 3\works17\Media\01.ai 文件，再单击“打开”按钮，打开的水纹素材如图（2-c）所示。使用选择工具将素材拖移至“梦想岛屿”文件中的“图层 1”图层中，并调整大小和位置，完成后的效果如图（2-d）所示。使用相同的方法，设置渐变“类型”为“径向”，渐变色标为白色（R255、G255、B255），蓝色（R62、G168、B189），再使用渐变工具调整渐变的方向和位置，效果如图（2-e）所示。设置图层混合模式为“滤色”，设置“不透明度”为 20%，如图（2-f）所示水面有了波光粼粼的效果。



图（2-e）创建渐变的水纹效果



图（2-f）设置水纹属性后的效果



图（3-a）创建多色方块组

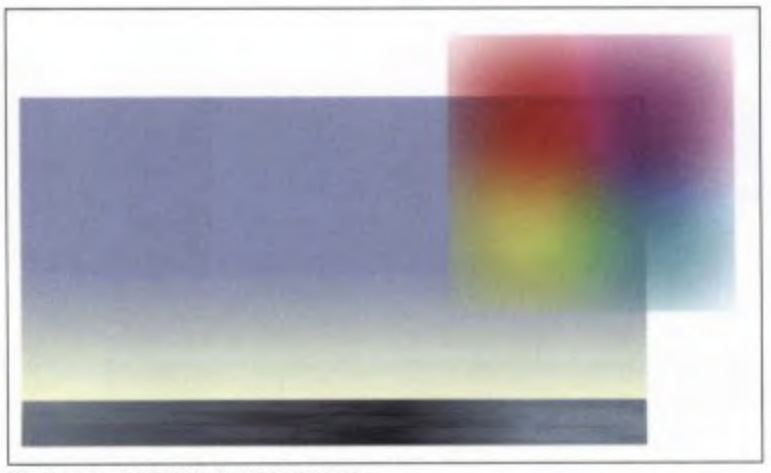


“高斯模糊”对话框

03 丰富背景的细节

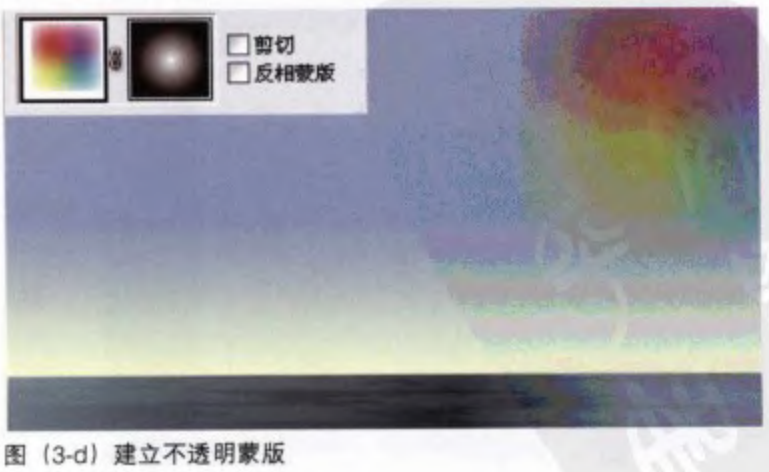
新建“图层2”图层，选择矩形工具，设置“填色”为红色（R236、G31、B38），按住Shift键创建一个正方形图形。按住Alt键，使用选择工具复制移动正方形，并变换“填色”依次为紫色（R242、G48、B255），黄色（R255、G241、B0），蓝色（R0、G178、B215），效果如图（3-a）所示。

使用选择工具选择调整完成的四个正方形图形，按快捷键Ctrl+G编组。执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，效果如图（3-b）所示。

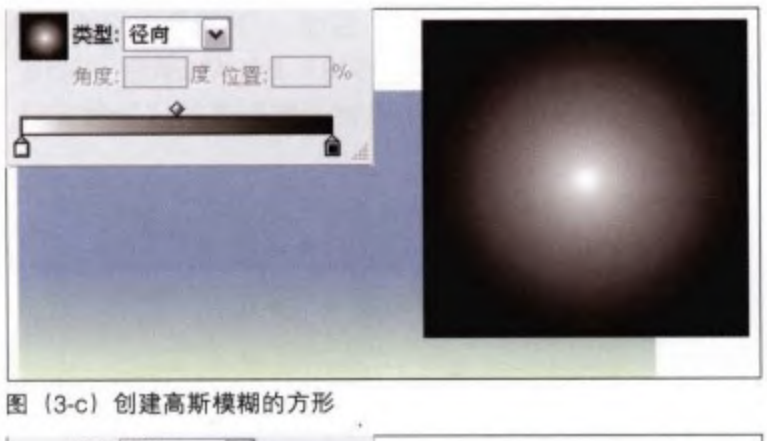


图（3-b）创建高斯模糊后的效果

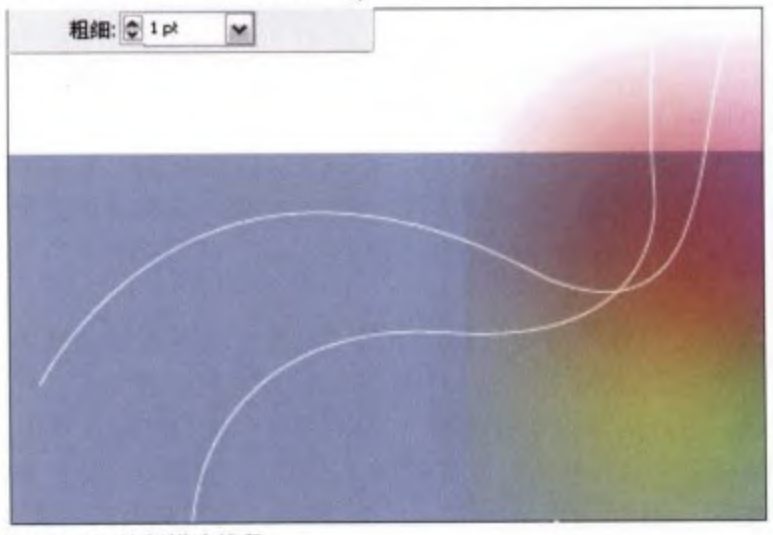
在“渐变”面板中设置“类型”为“径向”，使用矩形工具在画面右上方创建渐变方形，如图（3-c）所示。选择编组图形和渐变矩形，在“透明度”面板中建立不透明蒙版，效果如图（3-d）所示。



图（3-d）建立不透明蒙版



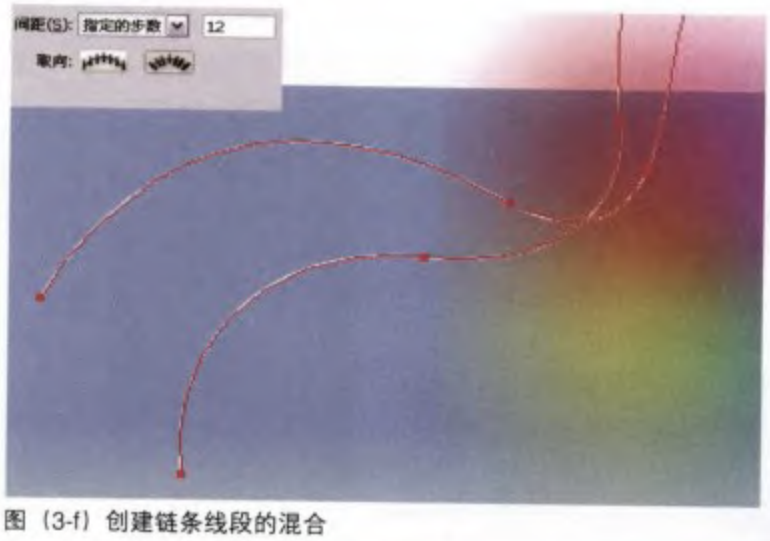
图（3-c）创建高斯模糊的方形



图（3-e）绘制描边线段

Tip/Point

在Illustrator中可以使用蒙版对象中颜色的等效灰度来表示蒙版中的不透明度。如果不透明蒙版为白色，则会完全显示图稿。如果不透明蒙版为黑色，则会隐藏图稿。蒙版中的灰阶会导致图稿中出现不同程度的透明度。



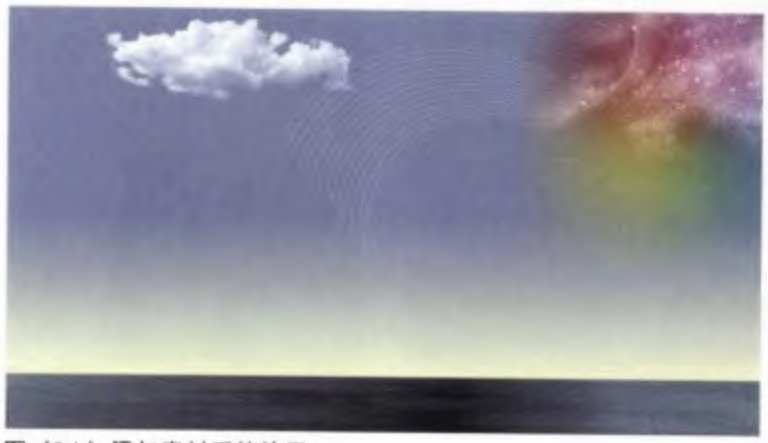
图（3-f）创建链条线段的混合



图（3-i）打开的素材

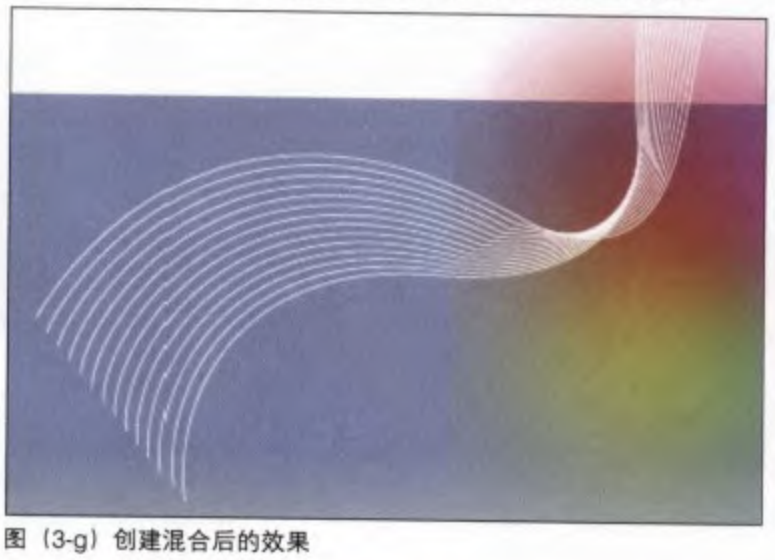


图（3-j）添加素材后的效果



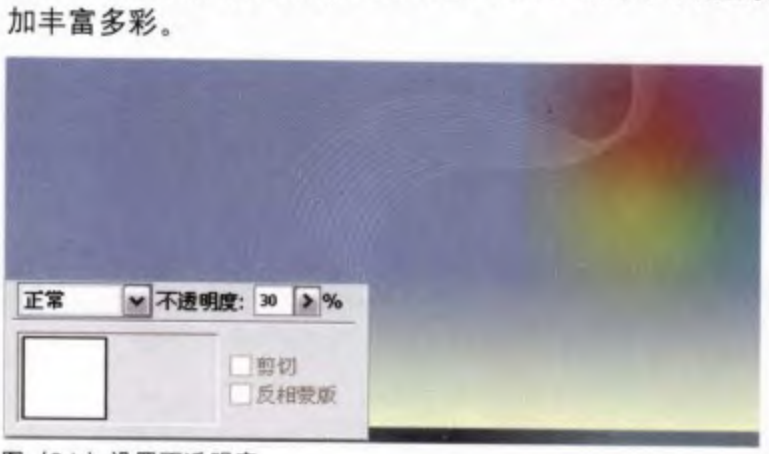
图（3-k）添加素材后的效果

选择钢笔工具，设置“填色”为无，“描边”为白色，“描边粗细”为1 pt，如图（3-e）所示绘制两条描边路径。选择两条线段，再选择混合工具，按住Alt键单击画面空白处，在弹出的“混合选项”对话框中设置各项参数后单击“确定”按钮，效果如图（3-f）所示。单击两条线段的两个锚点，创建出特殊的复制位移效果，如图（3-g）所示，设置“不透明度”为30%，效果如图（3-h）所示，可以使曲线自然融入画面的背景中。



图（3-g）创建混合后的效果

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 3\works17\Media\02.ai文件，再单击“打开”按钮，打开的素材如图（3-i）所示。使用选择工具将素材拖移至“梦想岛屿”文件中的“图层2”图层中，并调整大小和位置，效果如图（3-j）所示。按住Alt键使用选择工具复制移动星空图像，完成后的效果如图（3-k）所示，天空的元素更加丰富多彩。



图（3-h）设置不透明度



图（4-a）打开的字母素材

04 添加立体字母

新建“图层 3”图层，执行“文件 > 打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中 Chapter 3\works17\Media\03.ai 文件，再单击“打开”按钮，打开的字母素材如图（4-a）所示。使用选择工具将素材拖移至“梦想岛屿”文件中的“图层 3”图层中，并调整大小和位置，效果如图（4-b）所示。使用相同的方法，打开本书配套光盘中 Chapter 3\works17\Media\04.ai 文件，再将素材拖移至“梦想岛屿”文件中的“图层 3”图层中，并调整大小和位置，完成后的效果如图（4-c）所示。



图（4-b）添加字母素材



图（4-c）打开并添加素材



图（4-d）调整素材图像



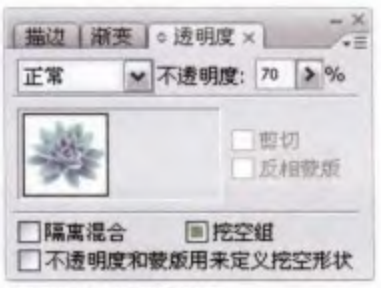
图（4-f）设置不透明度后的效果

使用倾斜工具调整钟素材，使其与字母0的方向和形状更匹配。完成后单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令，使钟图像位于字母的下方，如图（4-d）所示。

使用相同的方法，打开本书配套光盘中Chapter 3\works17\Media\04.ai文件，打开的字母素材如图（4-e）所示。使用选择工具将素材拖移至“梦想岛屿”文件中的“图层3”图层中，并调整大小和位置。



图（4-e）打开花朵素材图像



设置花朵的不透明度

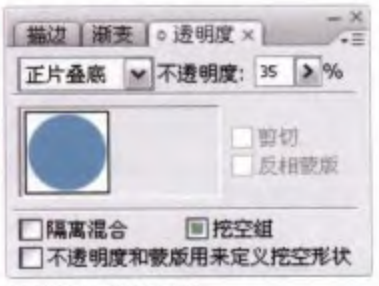
选择画面最右边的蓝色花朵图像，设置“不透明度”为70%，增加花朵素材的颜色层次，效果如图（4-f）所示。使用相同的方法，添加和调整花朵素材图像，效果如图（4-g）所示。



图（4-g）添加和调整花朵素材后的效果



图（5-a）创建蓝色圆形



设置正圆形的属性



图（5-b）设置混合模式和不透明度后的效果

05 绘制细节

新建“图层4”图层，选择椭圆工具，设置“填色”为蓝色（R54、G189、B239），“描边”为无，如图（5-a）所示按住Shift键绘制一个正圆形，再设置图层混合模式为“正片叠底”，设置“不透明度”为35%，效果如图（5-b）所示。使用相同的方法创建更多不同属性和颜色的圆形，效果如图（5-c）所示。

单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令，调整图层顺序，效果如图（5-d）所示。选择圆角矩形工具，设置“填色”为无，“描边”为白色，设置“描边粗细”为0.6 pt，在如图（5-e）所示的位置创建一个描边的圆角矩形。执行“对象>变换>分别变换”命令，在弹出的“分别变换”对话框中设置参数后单击“复制”按钮，再按快捷键Ctrl+D重复上一步操作，效果如图（5-f）所示。选择所有圆角矩形框，按快捷键Ctrl+G编组，再置于底层，效果如图（5-g）所示。



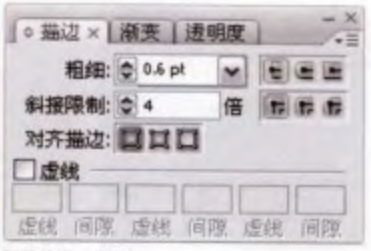
图（5-c）创建更多圆点后的效果



图（5-d）调整圆点图形所在图层的叠加顺序后的效果



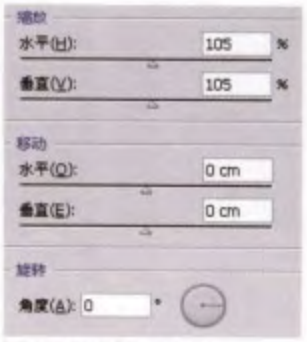
图（5-e）创建描边的圆角矩形



“描边”面板



图（5-f）分别变换效果



“分别变换”对话框



图（5-g）调整圆角矩形图形组所在图层的顺序后的效果



图（6-a）打开的素材

06 添加并调整素材

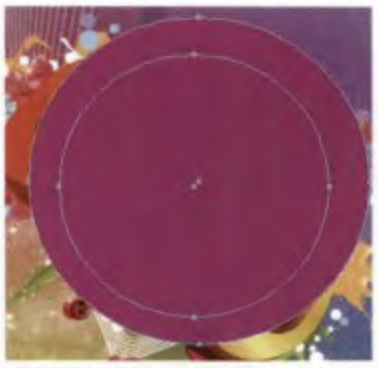
新建“图层4”图层，执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 3\works17\Media\06.ai文件，再单击“打开”按钮，打开的素材如图（6-a）所示。使用选择工具将素材拖移至“梦想岛屿”文件中的“图层4”图层中，并调整大小和位置，效果如图（6-b）所示。

把“图层4”图层置于“图层3”图层下方，效果如图（6-c）所示。使用镜像工具选择需要镜像变换方向的对象，按住Alt键确定镜像中心点，在弹出的“镜像”对话框中设置“轴”为“垂直”，完成后单击“确定”按钮。使用相同的方法，将06文件中的更多素材添加到“梦想岛屿”文件中，再调整素材，完成后的效果如图（6-d）所示。


图（6-b）添加素材


图（6-c）调整素材的图层顺序


图（6-d）添加和调整更多素材后的效果


图（7-a）创建两个圆形



图（7-b）排除重叠形状区域

07 绘制彩虹效果

新建“图层5”图层并置于“图层4”图层下面。设置“填色”为桃红色（R254、G0、B198），“描边”为无，使用椭圆工具创建两个中心对齐的圆形，如图（7-a）所示。使用选择工具选择两个圆形，在“路径查找器”面板中单击“排除重叠形状区域”按钮，效果如图（7-b）所示。

使用添加锚点工具，如图（7-c）所示在线段上添加锚点，再使用钢笔工具删除多余锚点并连接锚点，如图（7-d）所示。使用相同的方法，分别设置“填色”为蓝色（R0、G49、B166），绿色（R30、G188、B40），黄色（R255、G237、B0），红色（R217、G12、B24），再创建半圆环图形，完成后的效果如图（7-e）所示。

使用选择工具选择蓝色半圆环图形，按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前，选择复制得到的图形和桃红色半圆图形，执行“对象＞混合＞建立”命令，效果如图（7-f）所示，创建了两个图形的混合。


图（7-c）添加锚点


图（7-d）删除并连接锚点


图（7-e）创建更多颜色的半圆环图形


图（7-f）创建混合图形



拖动混合图形到顶层


图（7-g）移动混合图形的顺序



隐藏图层


图（7-h）隐藏混合图形后

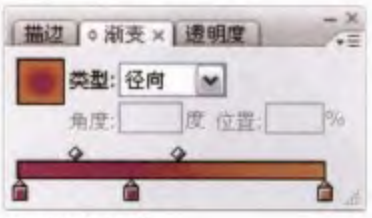

图（7-i）创建混合图形


图（7-j）隐藏混合图形

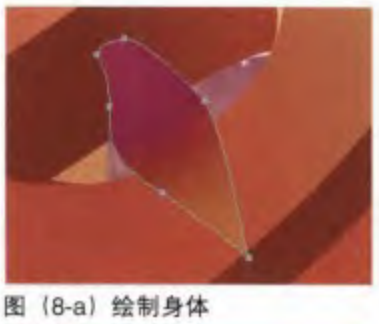
新建“图层6”图层并置于最顶层，把创建完成的两个混合图形拖动到“图层6”图层中，效果如图（7-g）所示。隐藏“图层6”图层，选择“图层5”图层中的绿色圆环图形。

按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前，效果如图（7-h）所示。选择蓝色和绿色半圆环图形，使用相同的方法创建混合图形，如图（7-i）所示，并把创建的混合图形拖动到“图层6”图层中隐藏，如图（7-j）所示。使用相同的方法逐步创建完成混合效果的彩虹图形，如图（7-k）所示。


图（7-k）创建混合彩虹完成后的效果



设置渐变参数

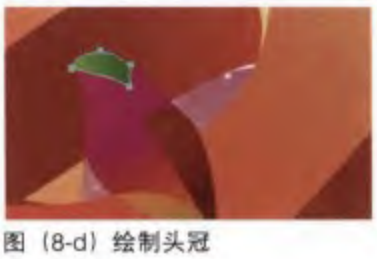

图（8-a）绘制身体

08 绘制和添加素材

新建“图层6”图层并置于最顶层。在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“径向”，并设置各项参数。使用钢笔工具如图（8-a）所示绘制鸟的身体，并使用渐变工具调整渐变的方向。使用相同的方法，用钢笔工具分别绘制鸟的尾巴、翅膀、头冠、嘴巴、眼眶、眼珠，如图（8-b）至图（8-g）所示。绘制完成后选择组成鸟的所有部分，然后按快捷键Ctrl＋G编组。

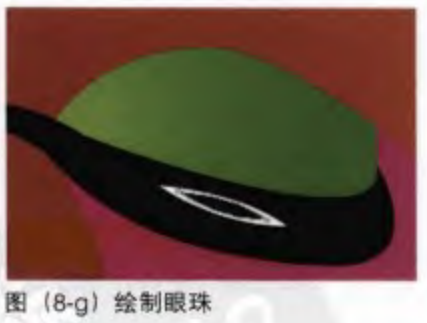

图（8-b）绘制尾巴


图（8-c）绘制翅膀

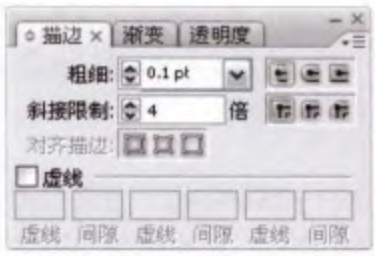

图（8-d）绘制头冠


图（8-e）绘制嘴巴


图（8-f）绘制眼眶


图（8-g）绘制眼珠

选择钢笔工具，设置“填色”为无，“描边”为白色，如图（8-h）所示绘制描边路径，并在“描边”面板中设置描边“粗细”为0.1pt。选择描边线段，执行“对象>路径>轮廓化描边”命令，使描边路径转换为图形，如图（8-i）所示。使用钢笔工具进一步调整和添加图形，效果如图（8-j）所示。使用相同的方法，使用钢笔工具并设置不同的填色和描边来绘制各种颜色的鸟图形，完成后的效果如图（8-k）所示。



设置描边粗细


图（8-h）绘制描边路径


图（8-i）轮廓化描边


图（8-j）调整图形


图（8-m）添加素材的细节

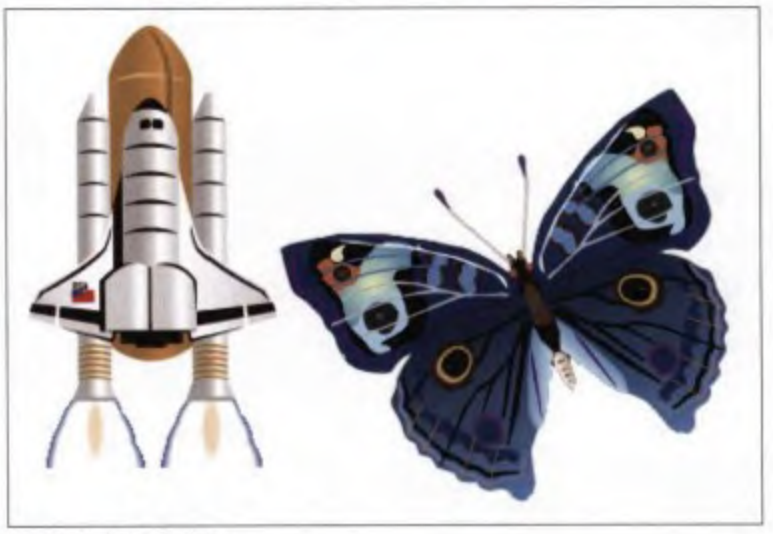


“高斯模糊”对话框


图（8-o）添加蝴蝶素材后的效果

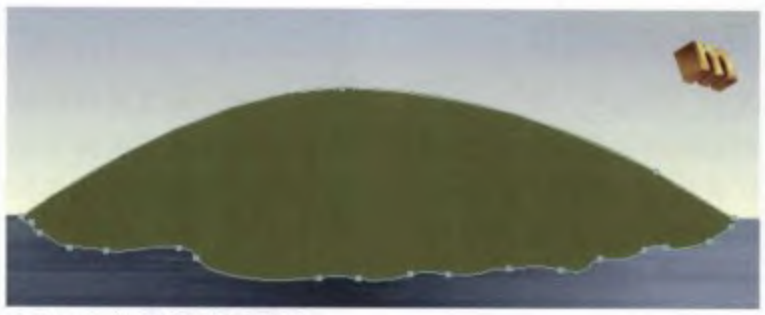
执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 3\works17\Media\07.ai文件，再单击“打开”按钮，打开的素材如图（8-l）所示。使用选择工具将素材拖移至“梦想岛屿”文件中的“图层6”图层中，并调整大小和位置。


图（8-k）绘制各种颜色的鸟图形

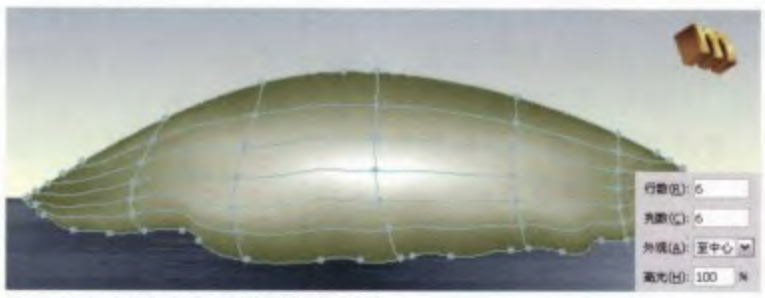

图（8-l）打开的素材

使用钢笔工具，如图（8-m）所示绘制飞船的尾烟，加强素材的效果。选择尾烟图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（8-n）所示。使用相同的方法添加蝴蝶素材，并调整素材的属性，完成后的效果如图（8-o）所示。


图（8-n）飞船尾烟的高斯模糊效果



图（9-a）绘制岛屿基本图形



图（9-b）创建岛屿图形的渐变网格



图（9-e）完成设置渐变网格颜色后的效果



图（9-f）调整渐变网格颜色后的效果

09 创建渐变网格岛屿

新建“图层7”图层并置于最顶层，设置“填色”为绿色（R117、G144、B51），使用钢笔工具，如图（9-a）所示绘制岛屿的基本形状。选择岛屿基本图形，执行“对象>创建渐变网格”命令，在弹出的对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（9-b）所示。执行“编辑>编辑颜色>重新着色图稿”命令，在弹出的对话框中的颜色选项条中单击最下面的白色颜色条的“新建”颜色块，弹出询问对话框单击“是”按钮，重新新建颜色，如图（9-c）所示。



图（9-c）“实时颜色”对话框



图（9-d）完成设置渐变网格的颜色

重新设置颜色条从上到下依次为黄绿（R173、G204、B76），橄榄绿（R76、G102、B4），草绿（R125、G170、B2），淡黄（R255、G255、B171），如图（9-d）所示，完成后单击“确定”按钮，效果如图（9-e）所示。使用网格工具对单个网格点进行细致的颜色更改，效果如图（9-f）所示。

Tip/Point

一个完整渐变网格对象是由网格点和网格线组成的，4个网格点组成一个网格片；非矩形对象的边缘的3个网格点就可以组成一个网格片。每一个网格点之间的色彩柔和地渐变过渡。创建渐变网格完成后，还可以对渐变网格的形状和颜色进行调整。

调整渐变网格对象的形状的方法如下。

（1）增加和减少网格密度。

（2）编辑网格点和线。

调整渐变网格对象的颜色的方法如下。

（1）在“颜色”面板中设置颜色参数，即可调节网格点或网格单元中的颜色。

（2）使用拖放的方式向网格点或网格单元中加入颜色。

（3）使用“填色”功能给网格点或网格单元上色。

（4）用吸管工具给网格点或网格单元上色。

（5）使用颜色滤镜改变网格点的颜色。



图（10-a）绘制阴影图形



图（10-b）创建高斯模糊效果



图（10-c）调整路径的锚点

10 为岛屿添加阴影

设置“填色”为蓝色（R11、G58、B78），使用钢笔工具依照岛屿图形的外轮廓绘制阴影图形，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令，使绘制的阴影图形位于岛屿图形的下方，如图（10-a）所示。

选择阴影图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置“半径”为10像素，完成后单击“确定”按钮，创建的阴影效果，如图（10-b）所示。选择钢笔工具，在需要添加锚点的位置单击，效果如图（10-c）所示。在“透明度”面板中设置阴影图形的图层混合模式为“叠加”，使阴影透出下面水面的纹理，效果如图（10-d）所示。



图（10-d）设置阴影图形的混合模式



图（11-a）绘制身体



图（11-c）绘制牛角



图（11-d）绘制嘴巴

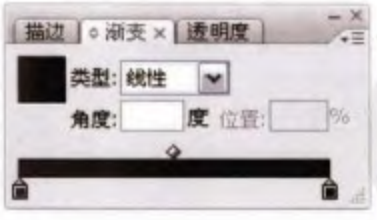


图（11-e）创建其余两头奶牛

11 绘制奶牛图像

在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“线性”，并设置渐变色标为灰色（R159、G172、B179），白色（R237、G255、B255），然后使用钢笔工具在岛屿上绘制一个奶牛的基本图形，并使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（11-a）所示。

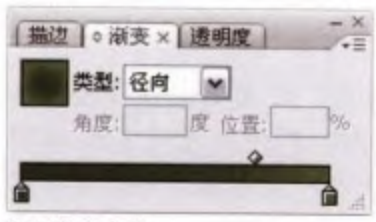
使用相同的方法设置“填色”为渐变，设置各项参数，然后在牛身上绘制花纹，再按快捷键Ctrl+G编组，按快捷键Ctrl+C复制牛身图形。选择复制得到的图形和绘制的花纹，单击“路径查找器”面板中的“与形状区域相交”按钮，效果如图（11-b）所示。





图（11-b）绘制花纹并与牛身相交

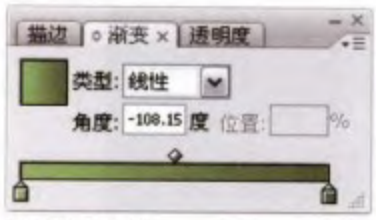
绘制渐变的牛角和嘴巴，效果如图（11-c）和图（11-d）所示。使用相同的方法，创建其余两头奶牛，效果如图（11-e）所示。设置渐变参数后，使用椭圆工具在奶牛的脚下创建椭圆的阴影图形，如图（11-f）所示，完成阴影创建后的效果如图（11-g）所示。



设置渐变参数


图（11-f）绘制奶牛脚下的阴影


图（11-g）绘制其他两头牛脚下的阴影



设置渐变参数


图（12-a）绘制草丛

12 添加树丛和字母图形

在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“线性”，并设置渐变色标为绿色（R174、G225、B73），绿色（R116、G144、B50），然后使用钢笔工具在岛屿上绘制一个草丛图形，并使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（12-a）所示。

设置“填色”为渐变，绘制如图（12-b）所示的树丛图形并绘制褐色的枝干。复制树丛图形并置于图层底层，再按↓方向键移动到下方，删除褐色的枝干图形并单击“路径查找器”面板中的“与形状区域相加”按钮，效果如图（12-c）所示。


图（12-b）绘制树丛完成后的效果



图（12-c）与形状区域相加后的效果


图（12-d）改变阴影的填充颜色

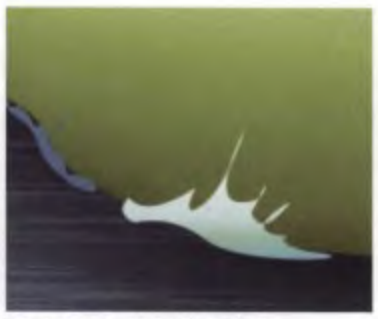
选择吸管工具，在牛阴影图形上单击，则为树丛图形的阴影添加了与奶牛图形一样的阴影效果，并使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（12-d）所示。设置图层混合模式为“正片叠底”，使树丛的阴影的明暗变化走势与岛屿表面的坡度变化相同，如图（12-e）所示。按住Alt键使用选择工具复制“图层3”图层中的字母图形并置于“图层7”图层中。使用创建树丛阴影的方法创建字母图形的阴影，效果如图（12-f）所示。



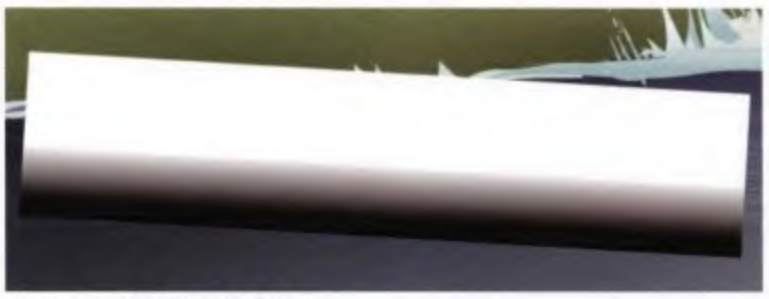
图（12-e）正片叠底混合效果


图（12-f）添加文字和阴影


图（13-a）绘制渐变浪花


图（13-b）绘制单色浪花


图（13-c）绘制渐变浪花和单色浪花


图（13-e）创建黑白渐变图形


图（13-g）创建浪花完成后的效果

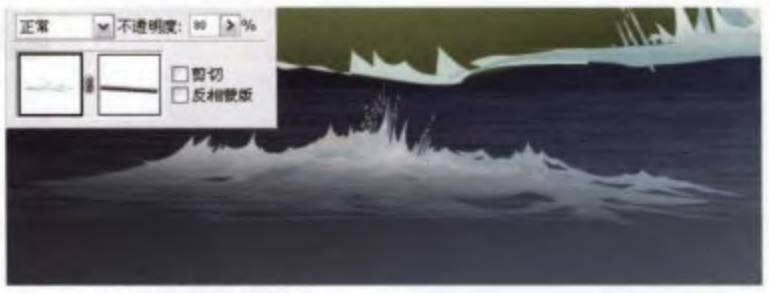
13 创建浪花效果

新建“图层8”图层，选择钢笔工具，设置渐变参数后在岛屿的外轮廓上绘制一朵渐变浪花图形，并使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（13-a）所示。使用相同的方法设置“填色”为蓝色（R0、G128、B181），绘制如图（13-b）所示的浪花图形。继续绘制渐变和单色的浪花，完成后的效果如图（13-c）所示。


图（13-d）绘制浪花完成

在岛屿外围使用钢笔工具绘制层数较多的浪花，如图（13-d）所示，按快捷键Ctrl+G编组。选择矩形工具，设置“填色”为黑白渐变，如图（13-e）所示绘制一个渐变矩形并调整渐变的方向。

选择浪花图层组和黑白渐变矩形，在“透明度”面板中建立不透明度蒙版，效果如图（13-f）所示。使用相同的方法绘制浪花图形并建立不透明度蒙版，使浪花有渐隐的效果，显得更加自然，效果如图（13-g）所示。



图（13-f）建立不透明度蒙版


图（14-a）创建图形


图（14-b）创建黑白矩形


图（14-c）复制移动编组图形

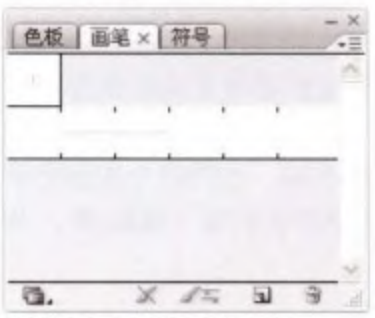
14 创建虚线效果

新建“图层9”图层，分别设置“填色”为褐色（R154、G115、B72），蓝色（R135、G169、B204），如图（14-a）所示，结合使用钢笔工具和矩形工具绘制组合图形。按快捷键Ctrl++放大画面，使用矩形工具创建两个黑白矩形，如图（14-b）所示。按快捷键Ctrl+G编组，再按住Alt键使用选择工具复制移动编组图形，效果如图（14-c）所示。按快捷键Ctrl+D重复上一步的操作，创建出虚线的效果，如图（14-d）所示。


图（14-d）创建虚线



"图案画笔选项"对话框



"画笔"面板中新建了画笔



图（14-e）绘制描边线段

拖动虚线图形到"画笔"面板中，弹出"新建画笔"对话框后，选择"新建图案画笔"选项，单击"确定"按钮。在弹出的"图案画笔选项"对话框中设置各项参数，完成后单击"确定"按钮。在"画笔"面板中就新建了一个图案画笔。设置"填色"为无，"描边"为白色，如图（14-e）所示绘制描边线段，然后单击"画笔"面板中新创建的图案画笔，再创建虚线效果，如图（14-f）所示。



图（14-f）创建虚线效果



图（15-a）创建渐变图形



图（15-b）与形状区域相交后的效果



图（15-c）正片叠底混合效果

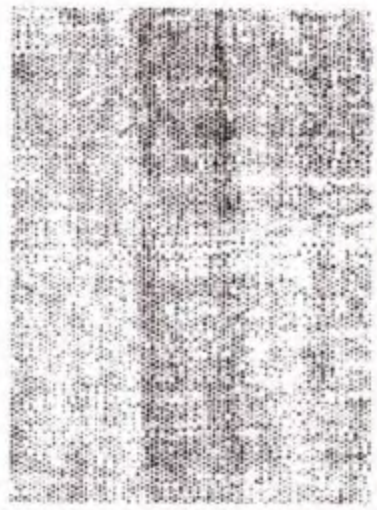
15 添加纸张细节

在"渐变"面板中设置"类型"为"线性"，设置渐变色标为褐色（R107、G81、B54），白色（R255、G255、B255），再使用钢笔工具创建渐变图形，并使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（15-a）所示。选择下面一层的褐色图形，按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前。

选择两个图形，单击"路径查找器"面板中的"与形状区域相交"按钮，再单击"扩展"按钮，创建复合路径，效果如图（15-b）所示。"透明度"面板中设置图层混合模式为"正片叠底"，效果如图（15-c）所示。选择钢笔工具，设置"填色"为黄色（R207、G187、B162），如图（15-d）所示绘制纸张撕破的立体效果。



图（15-d）添加撕纸的细节


图（16-a）打开的素材


图（16-b）添加素材


图（16-e）创建不透明蒙版


图（16-f）柔光混合效果

16 添加纸张的纹理效果

打开本书配套光盘中Chapter 3\works17\Media\08.ai文件，如图（16-a）所示。在“梦想岛屿”文件中新建“图层10”图层，然后使用选择工具将素材拖移至该文件中的“图层10”图层中，并调整素材的大小和位置，如图（16-b）所示。


图（16-c）绘制图形


图（16-d）排除重叠形状区域后

设置“填色”为黑色，使用矩形工具创建覆盖纸张图形的矩形，如图（16-c）所示。选择最底层褐色的纸张图形，按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前，选择两个图形后单击“路径查找器”面板中的“排除重叠形状区域”按钮，效果如图（16-d）所示。

选择创建的图形和最底层褐色的纸张图形，在“透明度”面板中建立透明度蒙版，效果如图（16-e）所示，并设置图层混合模式为“柔光”，效果如图（16-f）所示。



图（17-a）创建文字框

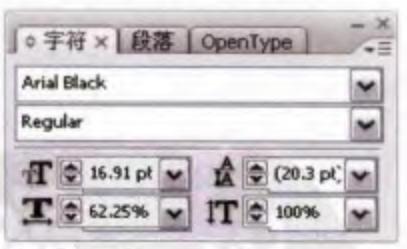

图（17-b）创建拖动按钮

17 添加文字框和文字

新建“图层11”图层，设置“填色”为白色，“描边”为黑色，在“描边”面板中设置“粗细”为0.45pt，使用矩形工具创建文字框，如图（17-a）所示。使用相同的方法，使用矩形工具配合钢笔工具创建完成拖动按钮，如图（17-b）所示。新建“图层12”图层，使用文字工具T在文字框上方输入文字，并在“字符”面板中调整各参数，效果如图（17-c）所示。



图（17-c）添加文字

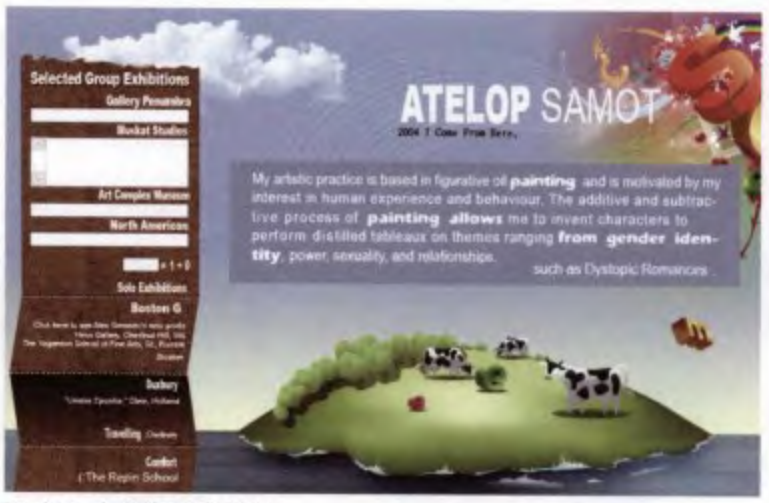


“字符”面板

选择文字图层，复制并粘贴在后，再向下向右移动。使用吸管工具吸取底层纸张的褐色，并设置图层混合模式为“正片叠底”，阴影效果如图（17-d）所示。使用相同的方法，输入文字并调整，效果如图（17-e）所示。



图（17-d）创建文字阴影



图（17-e）添加更多文字



图（18-a）打开的素材

18 为文字区域添加素材

打开本书配套光盘中Chapter 3\works17\Media\07.ai文件，如图（18-a）所示。将素材拖移至“梦想岛屿”文件中的“图层12”图层中，并调整素材大小和位置，如图（18-b）所示。

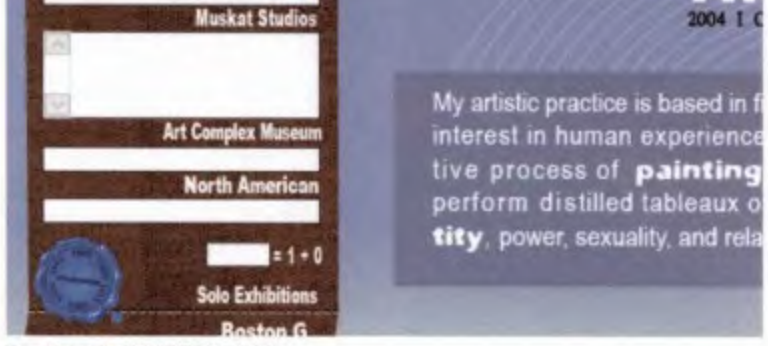
使用吸管工具吸取底层纸张的褐色，使用铅笔工具绘制印章图形的阴影，完成后使绘制的阴影图形置于印章图形的下面，如图（18-c）所示，再设置图层混合模式为“正片叠底”，效果如图（18-d）所示。



图（18-c）创建阴影图形

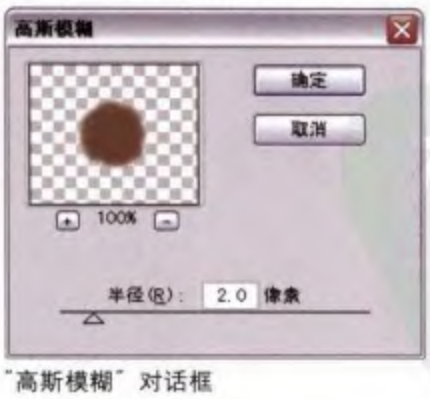


图（18-d）设置图层混合模式

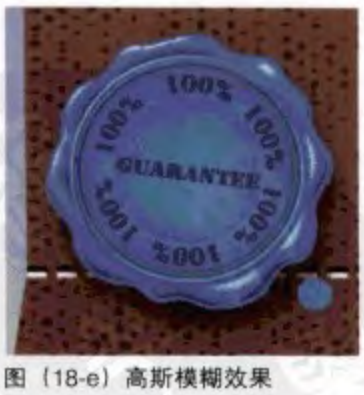


图（18-b）添加印章素材

选择阴影图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（18-e）所示。使用选择工具调整图形文字的整体位置，效果如图（18-f）所示。至此，本实例制作完成。



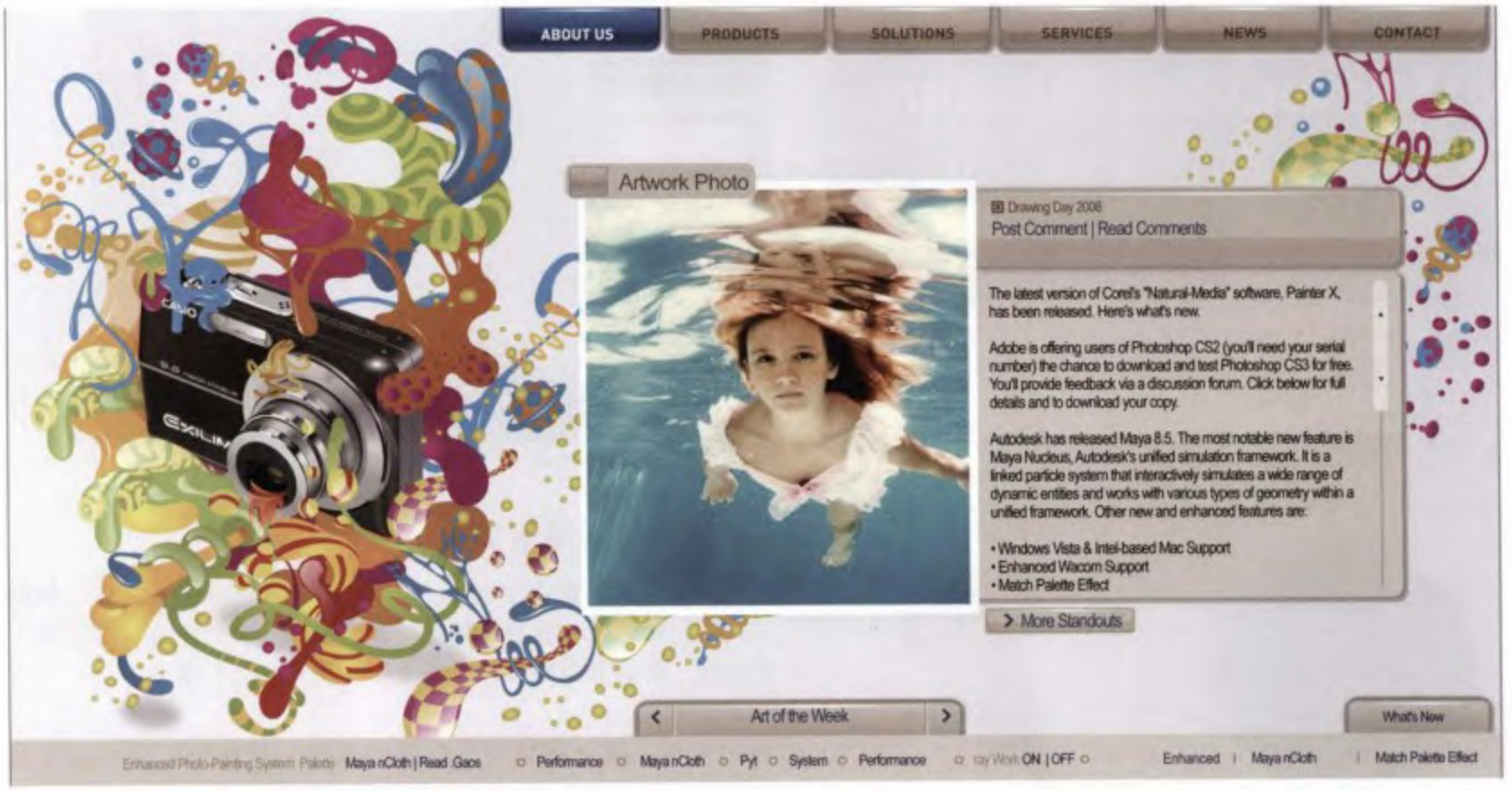
“高斯模糊”对话框



图（18-e）高斯模糊效果

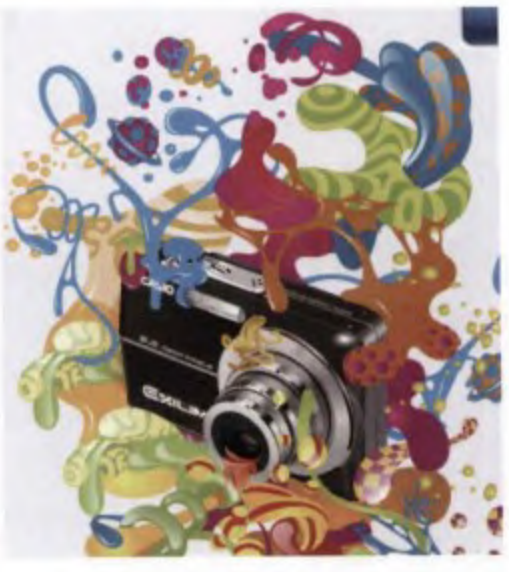


图（18-f）调整完成后的最终效果









Works 18
Illustrator works



多彩眼界

本实例使用混合工具、渐变工具和钢笔工具来创建极具金属感的超逼真相机，以及富有透明质感的立体花纹和水晶风格的立体按钮。

文件位置

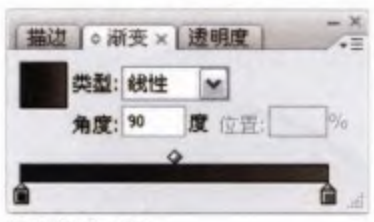
最终效果：Chapter 3\works18\Complete\多彩眼界.ai
原始素材：Chapter 3\works18\Media\01.jpg



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建背景图像

执行“文件 > 新建”命令，弹出“新建文档”对话框，设置“名称”为“多彩眼界”，再如图（1-a）所示设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



设置渐变参数



图（2-a）绘制椭圆形

02 创建金属光泽的椭圆形

在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，并设置色标为黑色，褐色（R120、G107、B53）。在工具箱中设置“填色”为渐变，“描边”为无，完成后使用椭圆工具创建一个椭圆图形并旋转方向，然后使用渐变工具调整渐变的位置和方向，效果如图（2-a）所示。选择添加锚点工具，微调椭圆图形的形状，如图（2-b）所示。使用相同的方法，绘制一个稍小的黑色椭圆图形，如图（2-c）所示。

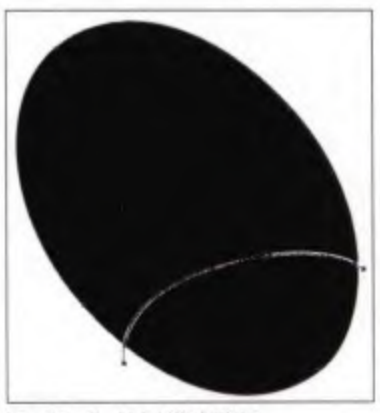


图（2-b）微调椭圆的形状

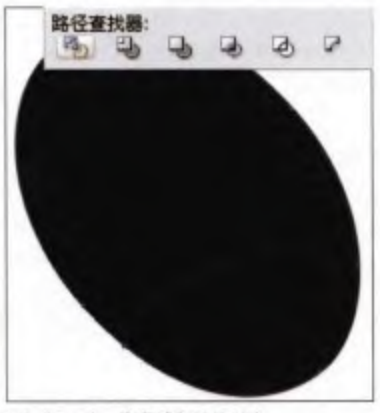


图（2-c）绘制稍小的椭圆

设置“填色”为无，“描边”为白色，如图（2-d）所示绘制一个弧形描边路径。选择黑色椭圆图形和弧形描边路径，单击“路径查找器”面板中的“分割”按钮，分割椭圆图形，如图（2-e）所示。



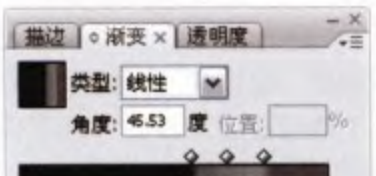
图（2-d）绘制描边路径



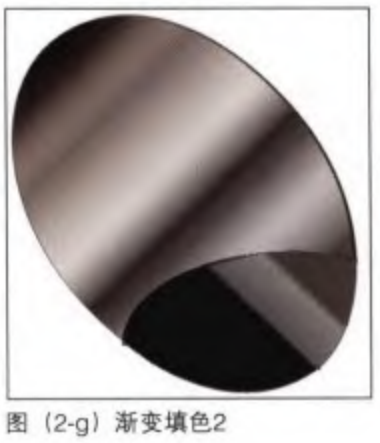
图（2-e）分割椭圆图形

选择直接选择工具，选择分割后上面的半圆图形，设置渐变“类型”为“线性”，然后设置渐变色标为褐色（R35、G24、B21），褐色（R88、G82、B67），褐色（R171、G156、B135），褐色（R153、G141、B124），褐色（R236、G228、B219），褐色（R89、G84、B72），褐色（R122、G117、B111），褐色（R196、G189、B182），褐色（R112、G105、B90），并使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（2-f）所示。

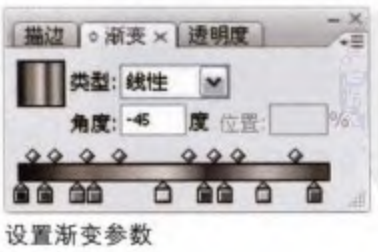
使用相同的方法，创建下半圆图形的渐变，其中渐变色标为深灰色（R35、G24、B21），灰色（R122、G124、B121），灰色（R169、G168、B161），灰色（R112、G105、B90），效果如图（2-g）所示。



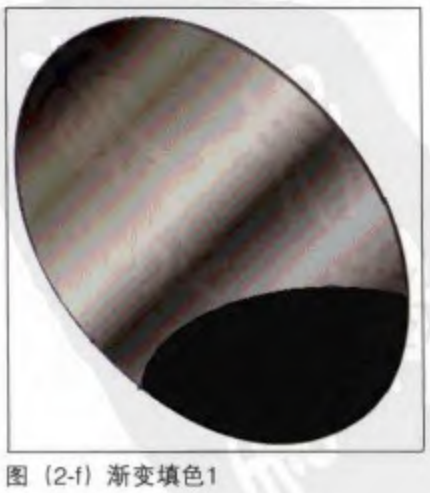
设置渐变参数



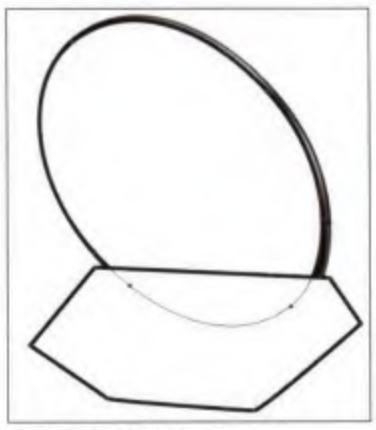
图（2-g）渐变填色2



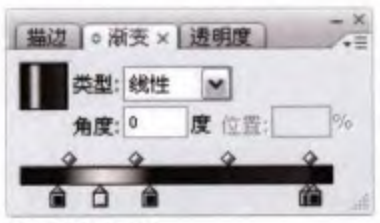
设置渐变参数



图（2-f）渐变填色1

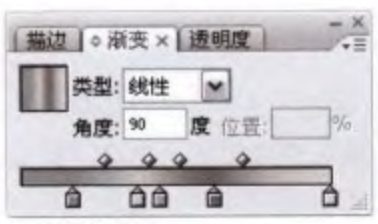

图（3-a）绘制图形


图（3-b）与路径相减后的效果



设置渐变参数


图（3-c）渐变效果



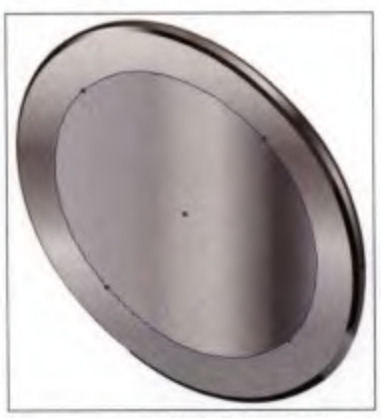
设置渐变参数


图（3-d）绘制渐变椭圆图形1

03 创建镜头光感面

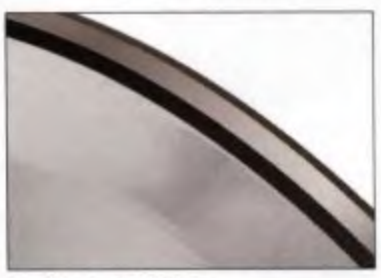
在工具箱中单击“默认填色和描边”按钮，还原为默认状态。使用椭圆工具创建椭圆图形，再使用钢笔工具绘制几何图形，如图（3-a）所示绘制两个图形。使用选择工具选择两个图形，单击“路径查找器”面板中的“与形状区域相减”按钮，相减后的效果如图（3-b）所示。重新在“渐变”面板中设置渐变，效果如图（3-c）所示。使用相同的方法，在“渐变”面板中设置各参数，再使用椭圆工具创建如图（3-d）所示的椭圆图形。

继续创建椭圆图形，如图（3-e）所示。使用钢笔工具在椭圆左上部绘制渐变高光图形，如图（3-f）所示，再在右上部绘制两个如图（3-g）所示的图形。选择绘制的两个图形，执行“对象 > 混合 > 建立”命令，混合效果如图（3-h）所示。


图（3-e）绘制渐变椭圆图形2


图（3-f）绘制左上部高光图形

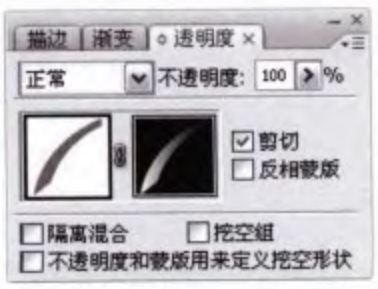

图（3-g）绘制右上部高光图形


图（3-h）混合效果


图（4-a）创建渐变椭圆图形


图（4-b）在椭圆交界处绘制图形


图（4-c）创建渐变图形



创建不透明蒙版

04 添加高光效果

设置渐变参数，并使用椭圆工具绘制如图（4-a）所示的渐变椭圆。设置“填色”为灰色（R135、G133、B134），如图（4-b）所示使用钢笔工具在两个椭圆的交界处绘制图形。

按快捷键Ctrl + C复制，再按快捷键Ctrl + F粘贴在前，并更改“填色”为黑白渐变，效果如图（4-c）所示。

选择两个相同大小的图形，单击“透明度”面板右上角的扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，创建不透明蒙版，效果如图（4-d）所示，颜色自然过渡。

在按住 Alt 键的同时使用选择工具复制移动黑白渐变图形到镜头的右下角位置，并调整副本图形的大小和方向，效果如图（4-e）所示。



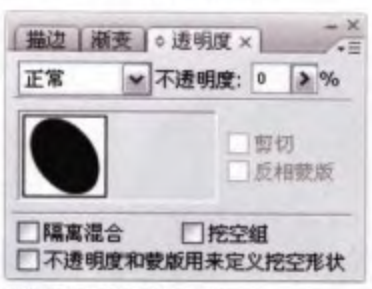
图（4-d）不透明蒙版的效果



图（4-e）复制并移动图形



图（4-f）绘制黑色椭圆图形



设置椭圆的不透明度



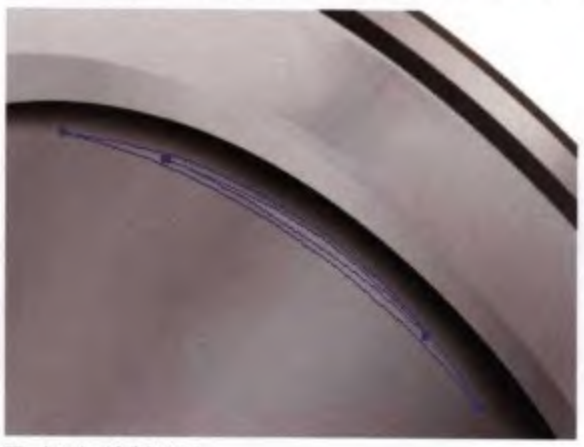
图（4-g）设置不透明度后



图（4-h）混合效果

设置“填色”为黑色，使用椭圆工具创建如图（4-f）所示的黑色椭圆图形。按住 Alt 键使用选择工具向左下角方向复制微移黑色椭圆图形，并设置复制得到的椭圆的“不透明度”为 0%，效果如图（4-g）所示。

选择两个图形，执行“对象 > 混合 > 建立”命令，混合效果如图（4-h）所示，两个椭圆图形的接合处过渡更加自然。使用钢笔工具绘制如图（4-i）所示的两个图形，并创建混合效果，如图（4-j）所示，两个椭圆图形接合处的高光就绘制完成了。



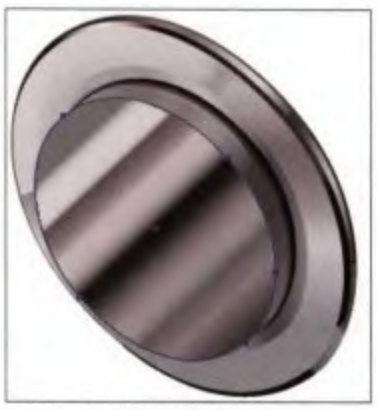
图（4-i）绘制图形



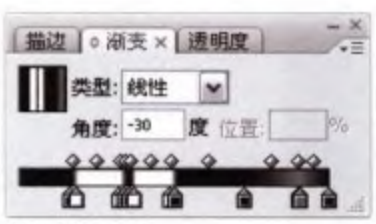
图（4-j）混合效果



设置渐变色标



图（5-a）绘制渐变椭圆1



设置渐变色标



图（5-b）绘制渐变椭圆2

05 完成镜头的绘制

在“渐变”面板中设置渐变参数，再使用椭圆工具绘制渐变椭圆图形并使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（5-a）所示。继续设置渐变参数，使用椭圆工具绘制渐变椭圆图形并调整渐变的方向，效果如图（5-b）所示。

使用相同的方法绘制渐变椭圆图形，在绘制过程中注意渐变的方向要大体一致，最亮的光感区域要大致在一个方向，这样金属感的效果才真实生动，也可以适当运用混合使光感过渡微妙又自然，如图（5-c）至图（5-h）所示。镜头大体绘制完成后设置“填色”为黑灰色（R50、G65、B62），如图（5-i）所示创建一个正圆形，再使用钢笔工具为镜头添加细节，如图（5-j）所示。

Tip/Point

渐变颜色由渐变滑块中的各个色标的色值决定。色标是渐变从一种颜色到另一种颜色的转换点，由渐变滑块下的色板标识。“渐变”面板中的方块显示当前为每个渐变结束位置指定的颜色。使用径向渐变时，最左侧的渐变色标定义了颜色填充的中心点，它呈辐射状向外逐渐过渡到最右侧的渐变色标颜色。


图（5-c）绘制渐变椭圆3


图（5-d）绘制黑色半圆图形


图（5-g）绘制渐变椭圆4

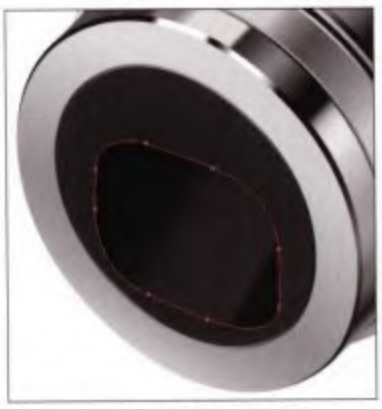

图（5-h）绘制渐变椭圆5

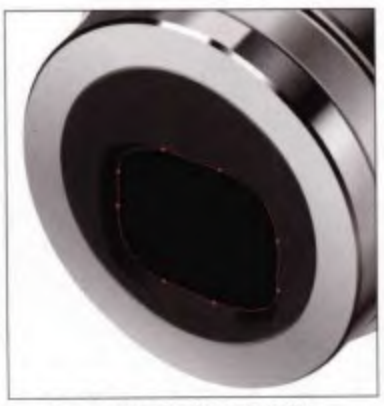

图（5-e）绘制渐变椭圆6

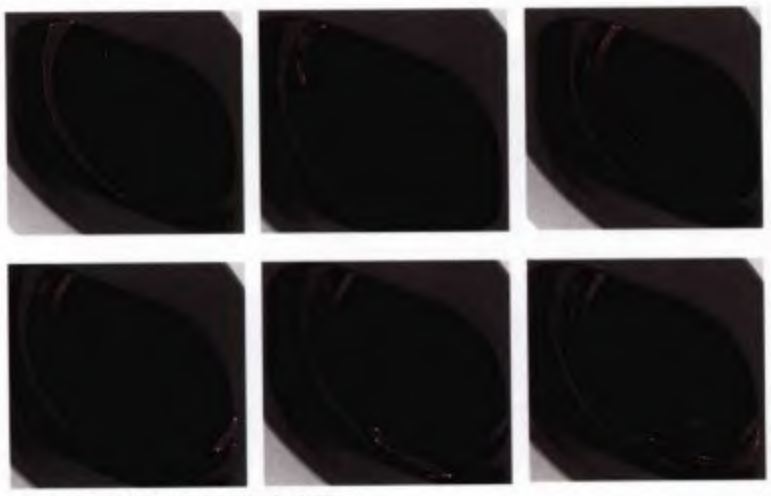

图（5-f）混合效果


图（5-i）绘制镜头面


图（5-j）添加细节


图（6-a）绘制渐变圆角矩形


图（6-b）绘制黑色圆角矩形


图（6-c）绘制镜头的渐变光泽


图（6-d）绘制镜头镜片

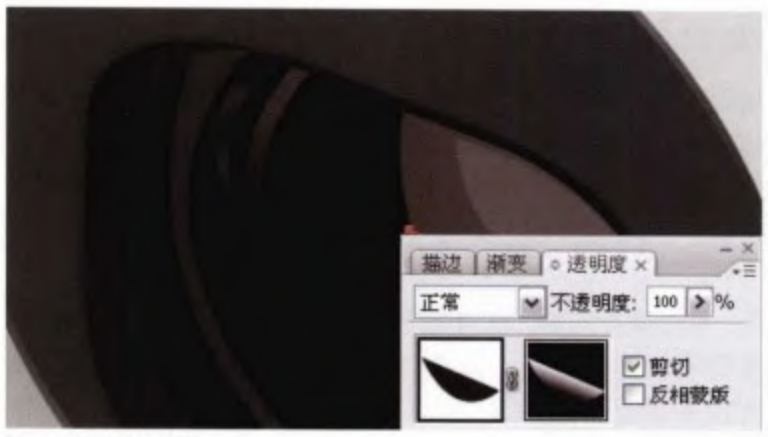
06 创建镜头的镜片效果

在“渐变”面板中设置渐变参数，再使用圆角矩形工具创建渐变圆角矩形图形，然后使用渐变工具调整渐变的方向，如图（6-a）所示。按快捷键 Ctrl + C 复制，再按快捷键 Ctrl + F 粘贴在前，更改复制的图形“填色”为黑色，效果如图（6-b）所示。使用钢笔工具如图(6-c)所示依次绘制渐变的光泽图形。

选择钢笔工具，设置“填色”为渐变，渐变“类型”为“径向”，渐变色板为褐色（R116、G103、B95），深褐色（R85、G74、B63），绘制一个半圆形，再设置“填色”为浅褐色（R35、G24、B21），绘制一个较小的半圆形，作为镜头的镜片，如图（6-d）所示。

使用钢笔工具在镜头上绘制一个半圆图形，设置“填色”为白色到深褐色（R35、G24、B21）的渐变，如图（6-e）所示。选择两个图形，单击“透明度”面板右上角的扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，创建不透明蒙版，效果如图（6-f）所示。使用相同的方法，添加镜头镜片的细节，效果如图（6-g）至图（6-i）所示。


图（6-e）绘制渐变图形



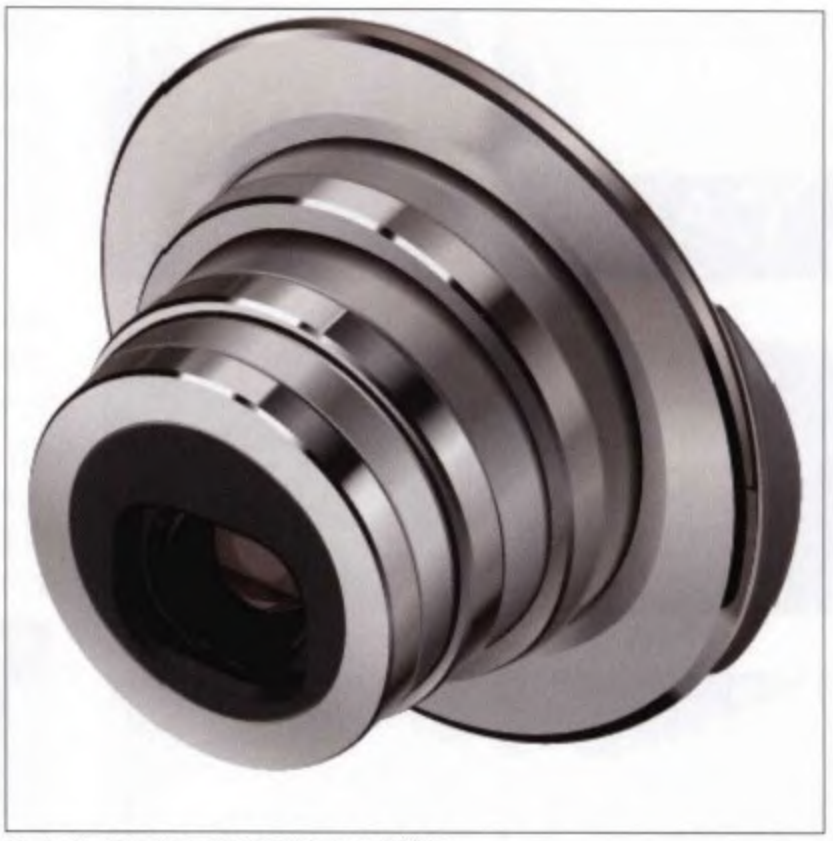
图（6-f）混合效果



图（6-g）添加镜头细节1



图（6-h）添加镜头细节2



图（6-i）添加镜头镜片细节完成后的效果

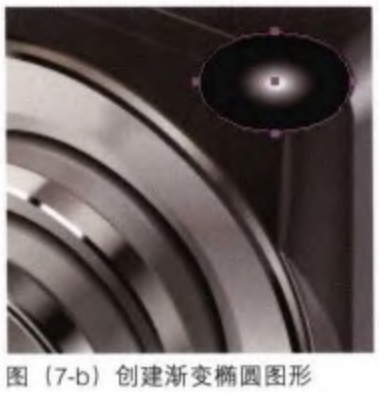




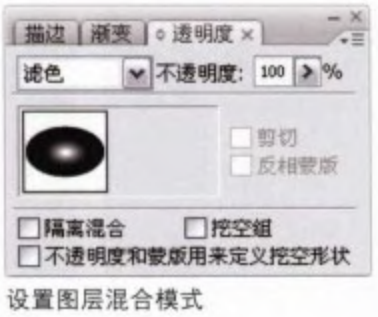




图（7-a）绘制机身的过程



图（7-b）创建渐变椭圆图形



设置图层混合模式

07 绘制机身主体

使用钢笔工具并结合“渐变”面板创建具有金属质感的机身效果，如图（7-a）所示，然后使用椭圆工具，并设置渐变为黑白渐变，如图（7-b）所示绘制一个径向渐变效果的椭圆图形。

完成后设置图层混合模式为“滤色”，绘制的渐变椭圆图形就有了高光的自然效果，继续使用相同的方法，添加机身的细节，绘制机身主体完成后的效果如图（7-c）所示。



图（7-c）绘制机身主体完成后的效果



图（8-a）输入字符



图（8-b）倾斜字符



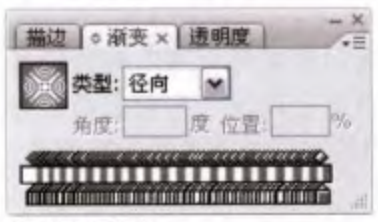
图（8-c）轮廓化字符



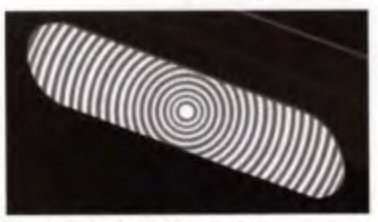
图（8-d）调整字符

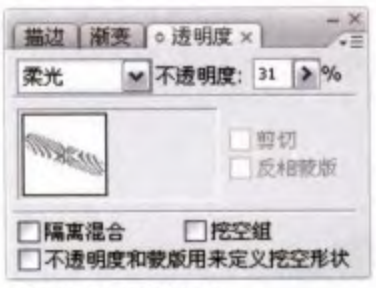

图（8-f）绘制灰色图形


图（8-g）绘制闪光灯完成



设置渐变参数


图（8-h）创建渐变图形



设置渐变图形的属性


图（8-i）设置属性后的效果



图（8-l）添加细节完成后的效果

08 添加机身正面的细节

设置“填色”为白色，使用文字工具T在相机左上角位置输入英文 CASIO，并在“字符”面板中设置各项参数，效果如图（8-a）所示。选择倾斜工具，按住 Alt 键在 C 的左边位置单击以确定倾斜中心点，完成后的效果如图（8-b）所示。

选择字符，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“创建轮廓”命令，使字符转换为路径，如图（8-c）所示，再使用钢笔工具进行形状的调整，效果如图（8-d）所示。选择 CASIO 图形，按快捷键 Ctrl+C 复制，再按快捷键 Ctrl+B 粘贴在后，并向左上移动，更改“填色”为深灰色（R142、G139、B123），使字母具有立体效果。使用相同的方法创建其他字符，完成后的效果如图（8-e）所示。

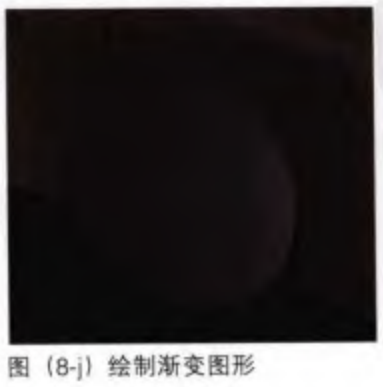


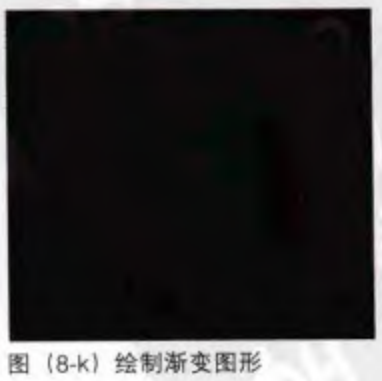
图（8-e）创建立体字符完成后的效果

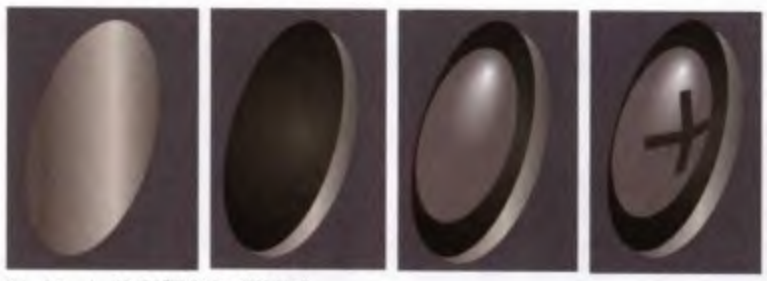
设置“填色”为灰色（R170、G173、B164），使用钢笔工具如图（8-f）所示绘制相机闪光灯的基本图形。使用相同的方法，运用钢笔工具并结合“渐变”面板创建有光感的图形，效果如图（8-g）所示。

在“渐变”面板中设置渐变“类型”为“径向”，多次设置渐变色标为灰色（R128、G140、B131）和白色（R255、G255、B255），得到的特别渐变效果如图（8-h）所示。

设置图层混合模式为“柔光”，设置“不透明度”为 31%，效果如图(8-i)所示。使用相同的方法，使用椭圆工具创建渐变图形，如图（8-j）所示，再使用钢笔工具绘制渐变图形，如图（8-k）所示，添加细节完成后的效果如图（8-l）所示。


图（8-j）绘制渐变图形


图（8-k）绘制渐变图形



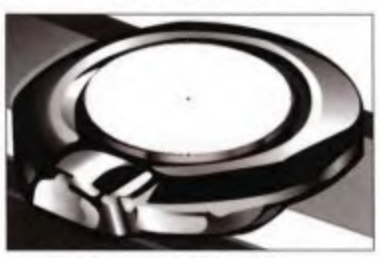
图（9-a）绘制螺丝钉的过程



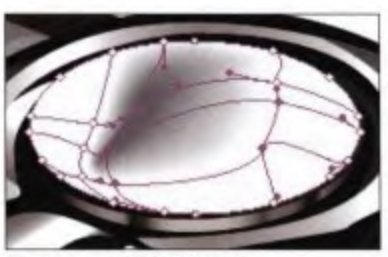
图（9-b）添加机身侧面的铆钉完成后的效果



图（9-g）绘制大按钮细节



图（9-h）绘制大按钮顶面



图（9-i）创建渐变网格



Tip/Point

可以基于矢量对象（复合路径和文本对象除外）创建网格对象，但是无法基于链接的图像创建网格对象。最好创建若干小而简单的网格对象，而不要创建单个复杂的网格对象。

09 添加机身顶面的细节

选择椭圆工具，设置渐变“类型”为“径向”并设置各项参数，再绘制渐变椭圆。完成后使用渐变工具调整渐变的方向，然后更改渐变颜色的设置，绘制稍小的椭圆图形，依次绘制 3 个椭圆图形。选择钢笔工具，设置“填色”为无，“描边”为褐色（R97、G93、B75），再绘制十字形状图形，完成后的效果如图（9-a）所示。使用选择工具复制移动镙丝钉到其他位置，创建铆钉效果并复制移动，效果如图（9-b）所示。

使用相同的方法，使用钢笔工具创建相机顶面的金属板效果，如图（9-c）所示。使用椭圆工具创建机身的渐变孔洞效果并复制移动，效果如图（9-d）所示。



图（9-c）绘制金属板



图（9-d）绘制孔洞

绘制最左边的小按钮，效果如图（9-e）所示。设置“填色”为黑色，使用钢笔工具绘制如图（9-f）所示的黑色大按钮图形，再设置不同的渐变参数并绘制大按钮的细节，如图（9-g）所示。设置“填色”为白色，使用椭圆工具绘制大按钮顶面的椭圆图形，如图（9-h）所示。

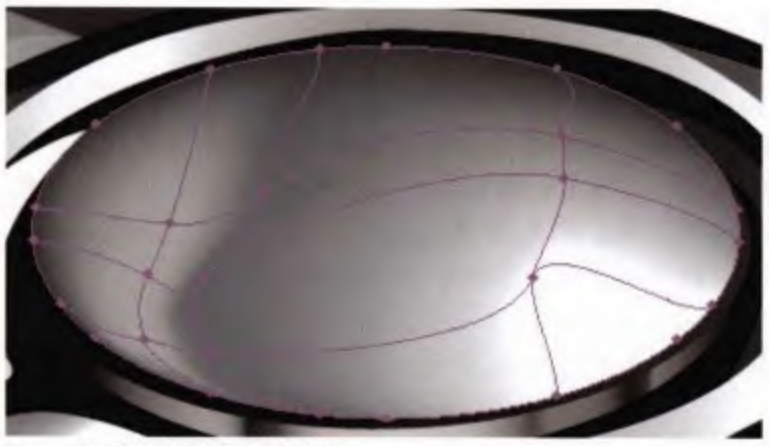
使用网格工具根据按钮的起伏面创建网格，并使用网格工具填充颜色，如图（9-i）所示。使用相同的方法，填充完成网格的所有颜色，效果如图（9-j）所示。



图（9-e）绘制小按钮



图（9-f）绘制黑色图形



图（9-j）填充渐变网格后的效果



图（9-k）绘制顶面细节完成后的效果

最后使用钢笔工具绘制大按钮下方的细节，如图（9-k）所示。相机绘制完成的效果如图（9-l）所示。



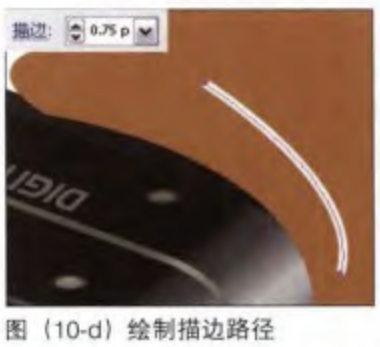
图（9-l）相机绘制完成后的整体效果



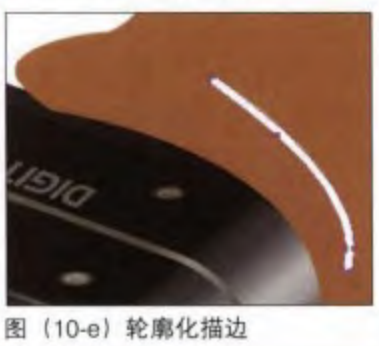
图（10-a）绘制不规则图形



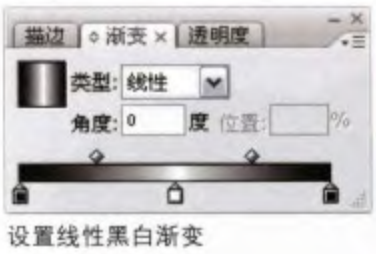
图（10-b）绘制镂空图形



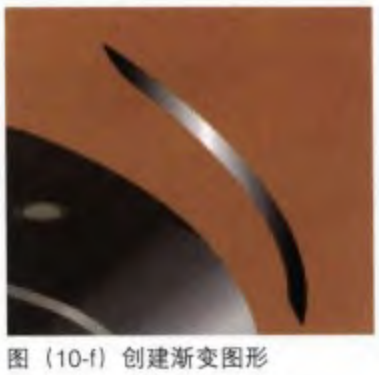
图（10-d）绘制描边路径



图（10-e）轮廓化描边



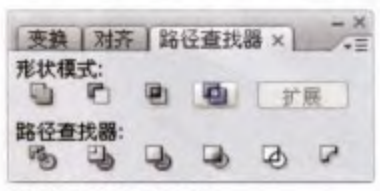
设置线性黑白渐变



图（10-f）创建渐变图形

10 绘制立体花纹图形

新建“图层 2”图层，设置“填色”为橘红色（R219、G133、B29），使用钢笔工具如图（10-a）所示绘制一个不规则图形，注意绘制的图形要与相机的外形相结合，再绘制镂空的图形，并选择所有镂空的图形，按快捷键 Ctrl+G 编组，如图（10-b）所示。选择绘制的不规则图形和编组的镂空图形，单击“路径查找器”面板中的“排除重叠形状区域”按钮，效果如图（10-c）所示。



“路径查找器”面板

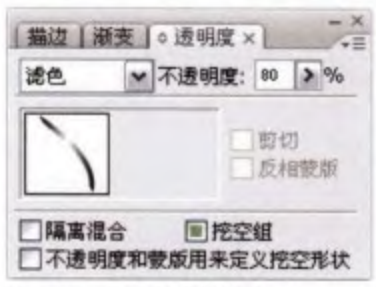


图（10-c）排除重叠区域形状后

设置“填色”为无，“描边”为白色，“描边宽度”为 0.75 pt，如图（10-d）所示使用钢笔工具在图形转折处绘制。选择描边路径，执行“对象 > 路径 > 轮廓化描边”命令，使描边转换为图形，如图（10-e）所示。

重新设置“填色”为线性黑白渐变，并使用钢笔工具调整路径的形状，使两头较尖，效果如图（10-f）所示。设置图层混合模式为“滤色”，“不透明度”为 80%，合成两个图层的暗调。使用相同的方法创建其他高光图形，效果如图（10-g）所示。







图（10-g）创建高光效果



图（10-h）创建渐变图形

选择按快捷键 Ctrl+C 复制，再按快捷键 Ctrl+F 粘贴在前。重新设置“填色”为径向的白色到橘黄色（R250、G175、B58）的渐变，并使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（10-h）所示。设置图层混合模式为“正片叠底”，“不透明度”为 80%，使绘制的花纹图形更具立体效果，再绘制图形上面的径向渐变类型的桃红色的圆点，最终效果如图（10-i）所示。

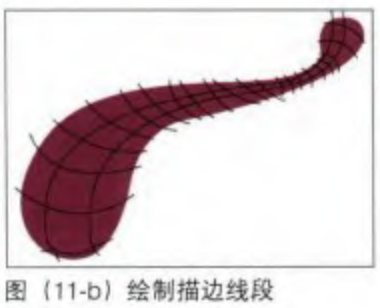




图（10-i）设置图层属性并添加桃红色圆点细节



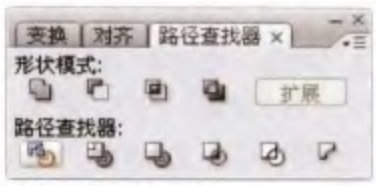
图（11-a）绘制图形



图（11-b）绘制描边线段

11 绘制方格立体花纹图形

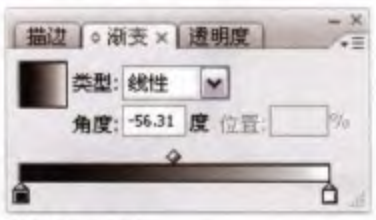
设置“填色”为桃红色（R199、G35、B120），使用钢笔工具绘制如图（11-a）所示的图形。设置“填色”为无，“描边”为黑色，描边“粗细”为 0.5pt，绘制如图（11-b）所示的方格线段。完成后选择桃红色图形和方格线段，单击“路径查找器”面板中的“分割”按钮，效果如图（11-c）所示。



"路径查找器"面板


图（11-c）分割后的效果


图（11-d）重新填色效果



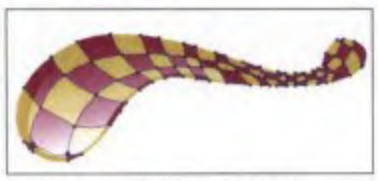
"渐变"面板


图（11-e）绘制黑白渐变图形



设置图层混合模式


图（11-f）高光效果


图（11-g）选择并更改颜色

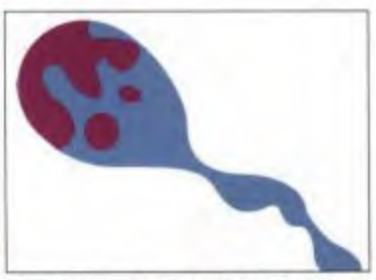
单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行"取消编组"命令，然后使用选择工具选择全部需要改变填充的图形，统一重新设置"填色"为黄色（R241、G207、B37），如图（11-d）所示。

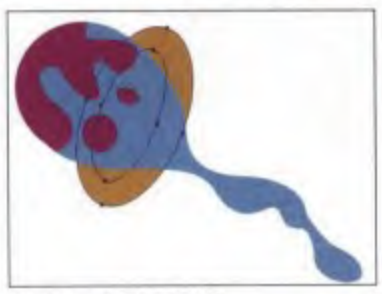
在"渐变"面板中设置渐变为黑白线性渐变，使用钢笔工具绘制渐变图形并使用渐变工具调整渐变的方向，如图（11-e）所示。

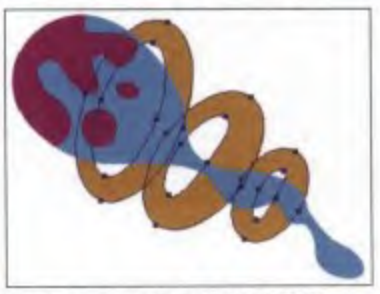
设置图层混合模式为"滤色"，立体方格有了明暗渐变，效果如图（11-f）所示。使用相同的方法，复制和创建其他的方格立体花纹并更改填充颜色，如图（11-g）所示，其中黄绿方格相间的立体花纹复制到新建的"图层 3"图层中，最终效果如图（11-h）所示。


图（11-h）绘制方格立体花纹完成后的效果

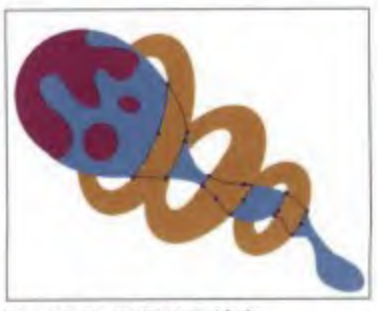

图（12-a）设置图层混合模式


图（12-b）与形状区域相交后


图（12-c）绘制图形


图（12-d）排除重叠形状区域后


图（12-e）与形状区域相交后


图（12-f）重新设置填充

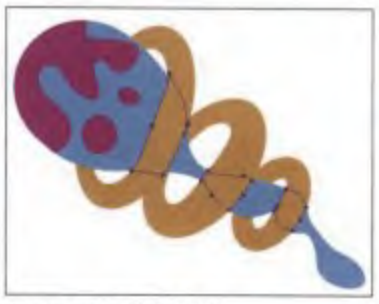
12 绘制穿插的立体花纹图形

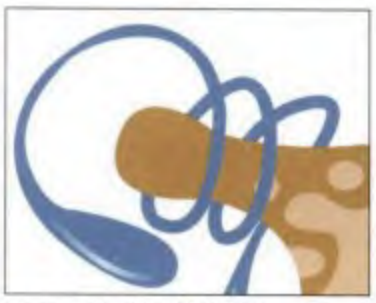
分别设置"填色"为桃红色（R199、G35、B120），天蓝色（R16、G172、B231），使用钢笔工具绘制两个图形，如图（12-a）所示。选择蓝色图形，按快捷键 Ctrl+C 复制，再按快捷键 Ctrl+F 粘贴在前。选择桃红图形和复制的蓝色图形，单击"路径查找器"面板中的"与形状区域相交"按钮，效果如图（12-b）所示。

设置"填色"为黄色（R230、G170、B38），使用椭圆工具绘制两个椭圆图形，如图（12-c）所示。选择两个椭圆图形，单击"路径查找器"面板中的"排除重叠形状区域"按钮，创建圆环图形。使用相同的方法创建下面两个圆环图形，效果如图（12-d）所示。

复制蓝色图形和最上面的圆环图形，单击"路径查找器"面板中的"排除重叠形状区域"按钮，效果如图（12-e）所示。

单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行"释放复合路径"命令，然后使用选择工具选择上面的图形并删除，再选择下面的蓝色图形，使用吸管工具吸取黄色圆环上的颜色。使用相同的方法创建下面两个图形，如图（12-f）所示。

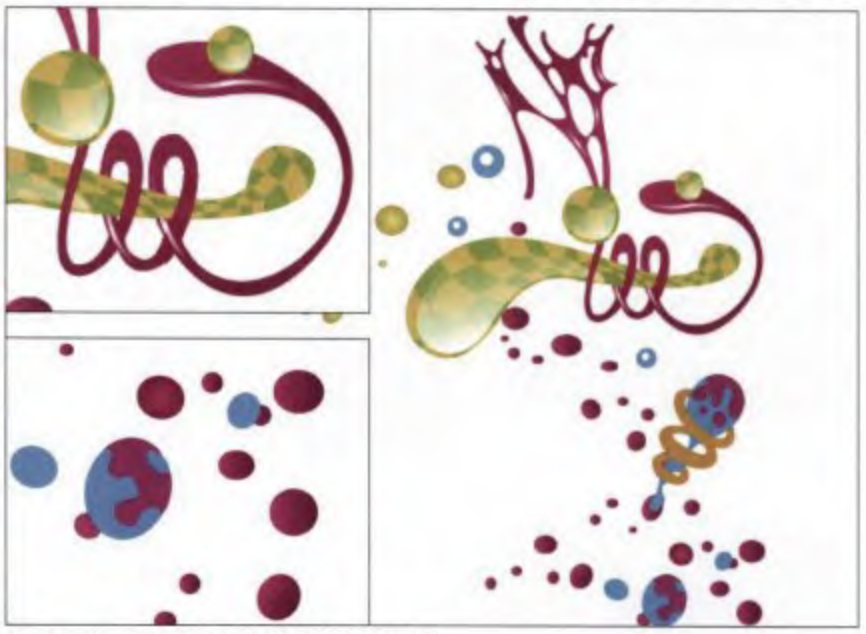

图（12-g）微调图形


图（12-h）创建缠绕效果

使用钢笔工具微调最上面的图形，至此图形间的穿插效果创建完成，如图（12-g）所示。使用相同的方法，还可以创建缠绕效果如图（12-h）所示。

使用前面介绍的创建立体花纹的方法创建更多的形状颜色各异的立体花纹，左边创建完成后的效果如图（12-i）所示，右边的效果如图（12-j）所示，整幅画的立体花纹效果如图（12-k）所示。


图（12-i）绘制完成左边的立体花纹图形


图（12-j）绘制完成右边的立体花纹图形


图（12-k）整个立体花纹的效果

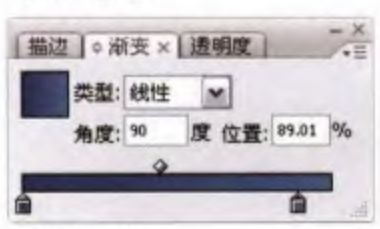
Tip/Point

可以使用“路径查找器”面板中“形状模式”选项组中的按钮控制复合形状组件之间的交互模式。
添加到形状区域用于将组件区域添加到底层几何形状中。
从形状区域中减去将组件区域从底层几何形状中切除。
与形状区域相交和蒙版功能一样，可使用组件区域来剪切底层几何形状。
排除重叠形状区域使用组件区域来反转底层几何形状，将填充区域变成孔洞，反之亦然。



“渐变”面板


图（13-a）创建渐变圆角矩形



“渐变”面板

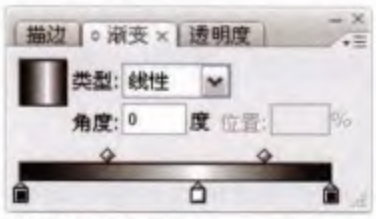

图（13-b）创建圆角矩形的光泽

13 创建按钮组

新建“图层 4”图层，在“渐变”面板中设置渐变为浅蓝色（R18、G161、B201）到蓝色（R5、G76、B121）的线性渐变，然后使用圆角矩形工具绘制一个圆角矩形并调整渐变方向，如图（13-a）所示。

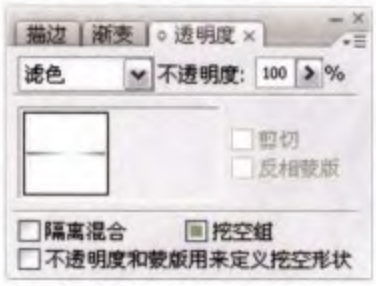
重新设置渐变为深蓝色（R6、G97、B154）到蓝色（R9、G145、B204）的线性渐变，然后创建渐变图形并调整渐变方向，使按钮图形具有光泽，如图（13-b）所示。

在“渐变”面板中设置渐变为黑色、白色到黑色的线性渐变，使用矩形工具在按钮的上半部分创建一个长条矩形，并调整渐变的方向，如图（13-c）所示。



"渐变" 面板


图（13-c）创建渐变图形



设置图层混合模式


图（13-d）高光效果


图（13-e）复制图形



"高斯模糊" 对话框


图（13-f）高斯模糊效果

设置渐变图形所在子图层的图层混合模式为"滤色"，高光的效果如图（13-d）所示。

设置"填色"为深蓝色（R3、G44、B95），使用圆角矩形工具创建圆角矩形，再单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行"排列 > 置于底层"命令，使创建的图形位于最底层，如图（13-e）所示。

选择创建的图形，执行"效果 > 模糊 > 高斯模糊"命令，在弹出的对话框中设置参数，得到的效果如图（13-f）所示。

使用相同的方法创建最下面的白色图形，如图（13-g）所示。选择创建完成的按钮图形并复制移动到右边，再重新设置颜色，效果如图（13-h）所示，继续制作黄灰色按钮，效果如图（13-i）所示。


图（13-g）复制图形


图（13-h）制作黄灰色按钮


图（13-i）复制图形



图（14-a）创建底面图形

14 创建面板

新建"图层 5"图层并置于"图层 3"图层下方。设置"填色"为浅灰到灰色的渐变，再选择矩形工具，单击画面空白处并在弹出的对话框中设置"宽度"为 28cm，"高度"为 16cm，然后使用选择工具移动矩形的位置，如图（14-a）所示。

选择前面创建的黄灰色按钮，移动到画面的左下方，使用直接选择工具选择右边的所有锚点，如图（14-b）所示，然后按住 Shift 键往右边移动，如图（14-c）所示。使用相同的方法创建不同形状的按钮，再使用矩形工具创建深浅两个图形，以丰富按钮的细节，效果如图（14-d）所示。

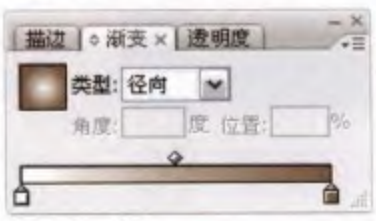

图（14-b）选择锚点


图（14-c）移动锚点


图（14-d）创建不同形状的按钮

在"渐变"面板中设置渐变为白色到褐色（R165、G124、B82）的径向渐变。使用椭圆工具创建具有立体效果的圆点，按住 Alt 键再使用选择工具复制移动圆点，效果如图（14-e）所示。

使用矩形工具添加小矩形条细节，如图（14-f）所示。使用相同的方法创建大面板和按钮，如图（14-g）所示。使用钢笔工具在按钮上添加细节，效果如图（14-h）所示。



"渐变"面板


图（14-e）创建圆点



图（14-f）添加小竖条



图（14-g）创建大面板和按钮



图（14-h）绘制按钮的细节



图（15-c）创建两个黑色矩形



图（15-d）复合图形



图（15-e）创建不透明蒙版



图（15-f）添加文字



图（15-h）最终效果

15 添加图片和文字

新建“图层 6”图层并置于“图层 4”图层上方，再打开本书配套光盘中 Chapter 3\works18\Media\01.jpg 文件，如图（15-a）所示。将素材拖移至“多彩眼界”文件中的“图层 4”图层中并调整大小和位置，效果如图（15-b）所示。



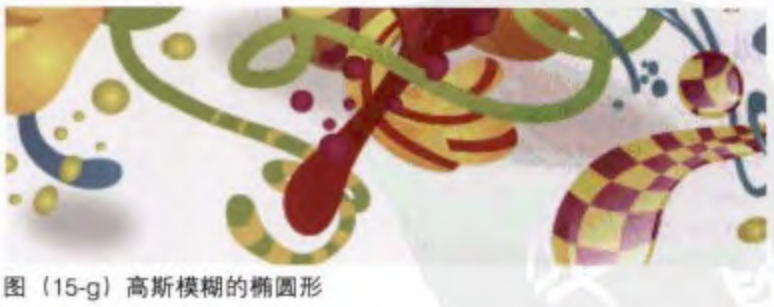
图（15-a）打开的素材



图（15-b）添加素材

使用矩形工具创建两个黑色矩形，如图（15-c）所示，再单击“路径查找器”面板中的“排除重叠形状区域”按钮，如图（15-d）所示。选择复合图形和素材，在“透明度”面板中建立不透明度蒙版，效果如图（15-e）所示，隐藏不需要的素材部分。

输入文字并在“字符”面板中调整参数，如图（15-f）所示，再添加椭圆形并进行高斯模糊，阴影效果如图（15-g）所示，调整细节后的最终效果如图（15-h）所示。至此，本实例制作完成。



图（15-g）高斯模糊的椭圆形



Works 19
Illustrator works



炫酷风暴

本实例从网站实用和易操作的角度出发，结合各种形状工具和填色效果创建网站的基本格局。此外，重点使用网格工具制作质感逼真和层次丰富的金属物体。

文件位置

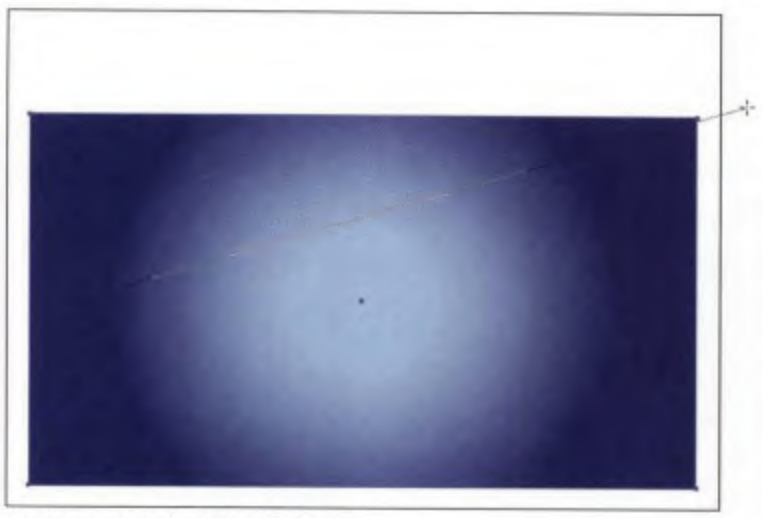
最终效果：Chapter 3\works19\Complete\炫酷风暴.ai
原始素材：Chapter 3\works19\Media\68-69.png、70.ai



图（1-a） “新建文档”对话框

01 新建文件

执行“文件 > 新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中设置“名称”为“炫酷风暴”，然后如图（1-a）所示继续设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



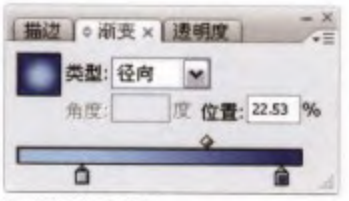
图（2-a） 创建矩形并渐变填色

02 创建渐变矩形并描边

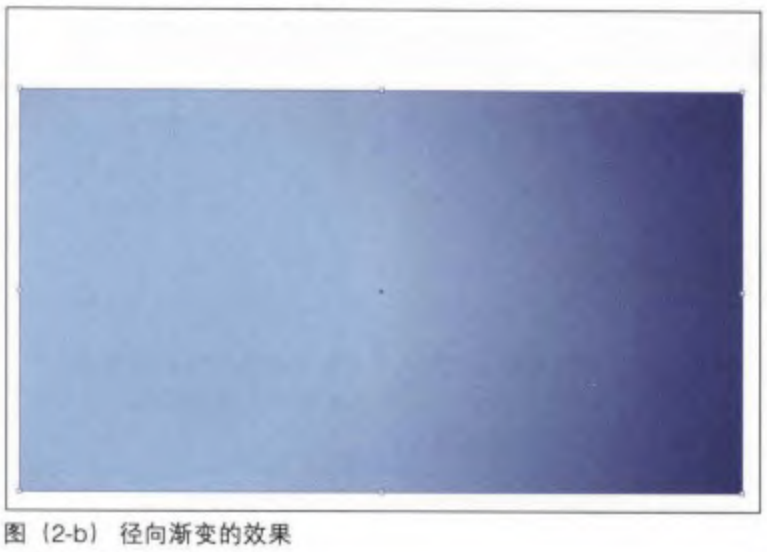
在工具箱中选择矩形工具，在画板中单击，在弹出的“矩形”对话框中设置“宽度”和“高度”，完成后单击“确定”按钮，绘制一个矩形，然后在“渐变”面板中设置色标颜色，完成后单击渐变工具，从画板中心向外进行径向渐变的填充，如图（2-a）所示，效果如图（2-b）所示。



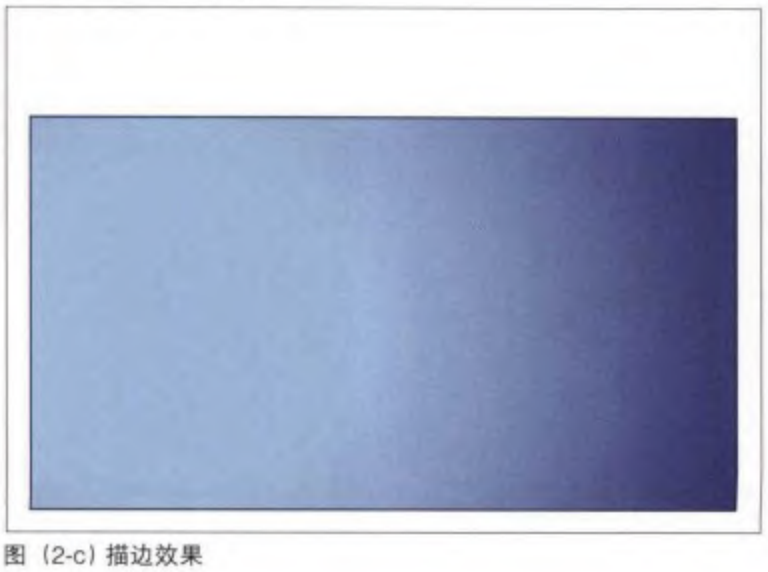
设置矩形的“宽度”和“高度”



设置渐变参数



图（2-b） 径向渐变的效果



图（2-c）描边效果

在工具箱中双击描边图标，在弹出的“拾色器”中设置描边颜色为蓝色（R2、G68、B131），完成后单击“确定”按钮，然后在选项栏中单击描边图标，在弹出的面板中设置“粗细”为1.5 pt，效果如图（2-c）所示。



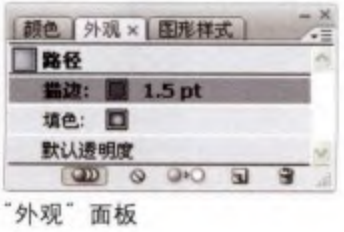
描边颜色



“粗细”为1.5 pt

执行“窗口 > 外观”命令，或者按快捷键 Shift+F6，弹出“外观”面板，显示选定路径的基本信息，选择描边项目后可以激活下方的各个功能按钮。

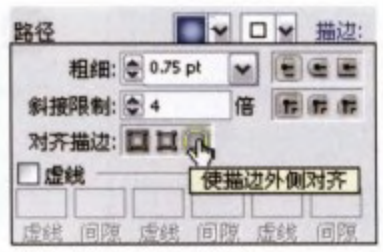
将选择的“描边”项目拖移至“复制所选项目”按钮上，复制描边，然后在选项栏中单击描边图标，在弹出的色板中设置描边为白色，完成后在选项栏中单击“描边”，弹出选项面板后设置“粗细”等参数，在原来的描边基础上添加描边效果，如图（2-d）所示。



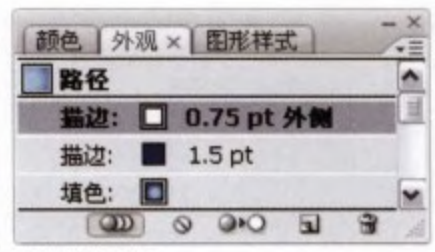
“外观”面板



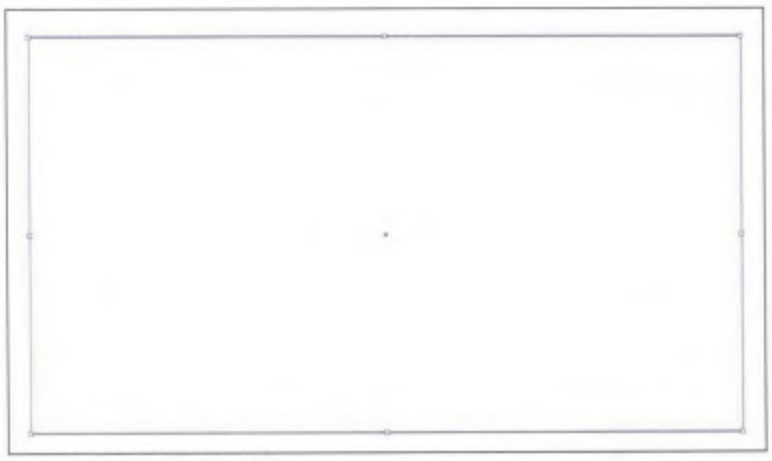
图（2-d）添加描边



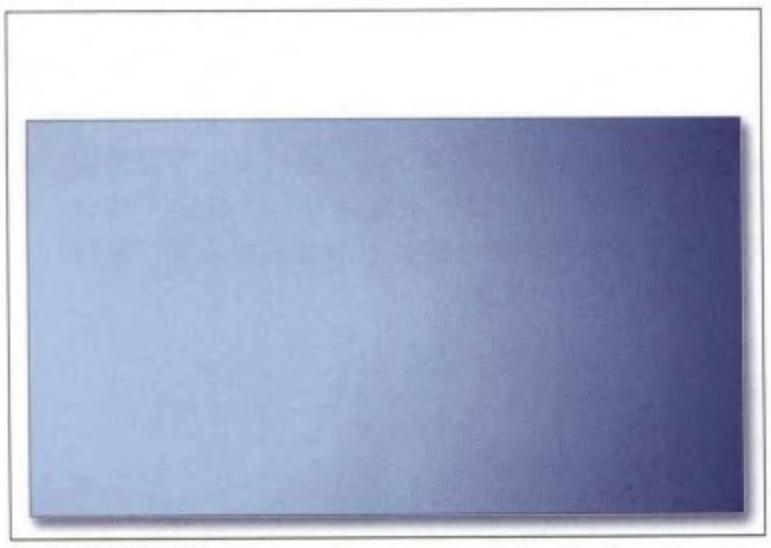
设置“描边外侧对齐”



添加描边项目



图（3-a）绘制矩形并描边



图（3-b）投影效果

03 添加投影效果

继续绘制一个相同大小的矩形，设置与步骤 02 中相同的描边颜色，粗细为 1 pt，如图（3-a）所示。然后按快捷键 Ctrl+[后移一层，完成后执行“效果 > 风格化 > 投影”命令，在弹出的“投影”对话框中设置参数，其中“颜色”设置为任意蓝色，该颜色将在后面的制作中进行调整，效果如图（3-b）所示。



投影参数

Tip/Point

制作矩形的投影时，可以复制当前矩形并将复制得到的矩形后移到下一层，然后在“外观”面板中单击“简化至基本外形”按钮，只保留矩形的基本外形，即可添加投影效果。



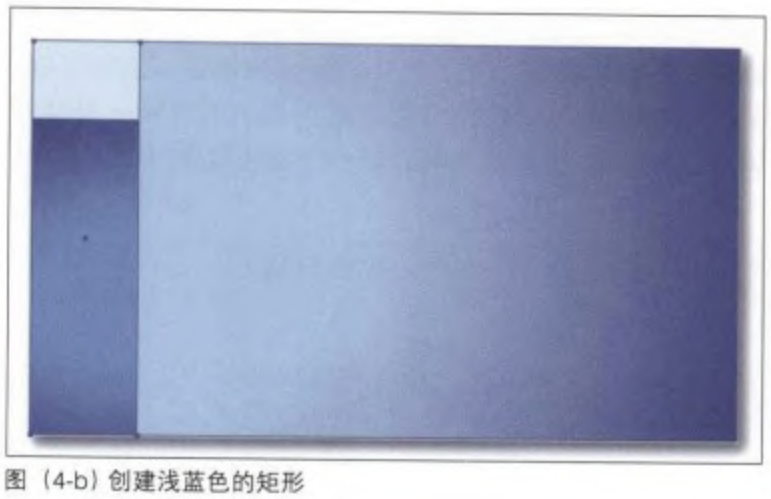
图（4-a）创建渐变矩形

04 创建矩形和复合形状

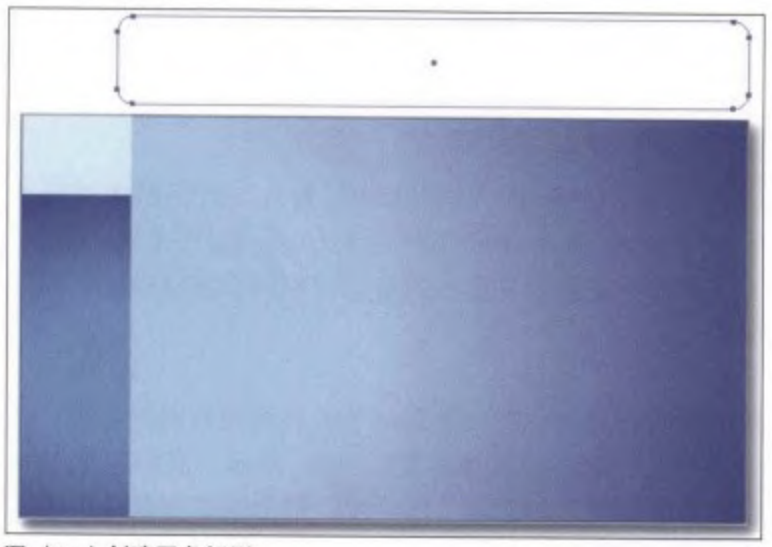
使用与前面相同的方法，继续沿渐变矩形的左方边缘绘制一个较小的渐变矩形，其中渐变色标为青色（R168、G218、B252），蓝色（R17、G28、B193），效果如图（4-a）所示。



设置渐变参数



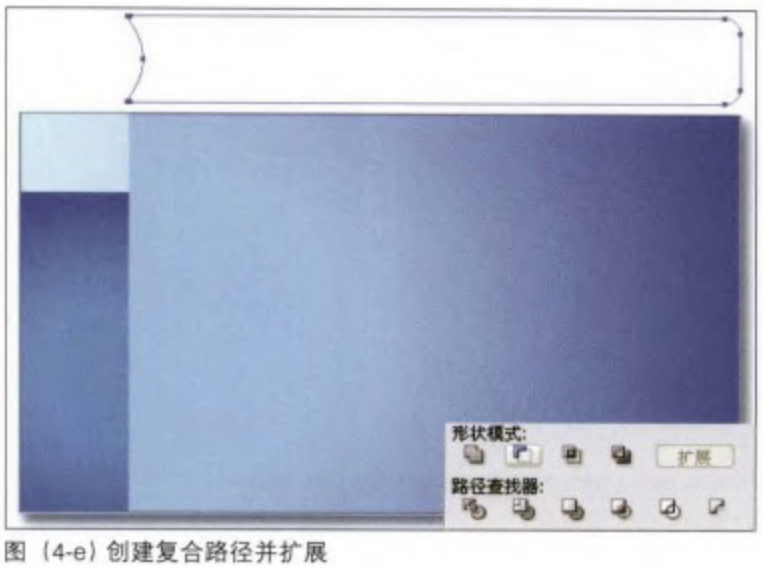
图（4-b）创建浅蓝色的矩形



图（4-c）创建圆角矩形



图（4-d）创建正圆



图（4-e）创建复合路径并扩展

继续在刚才创建的渐变矩形下方创建一个浅蓝色的矩形，如图（4-b）所示，完成后使用圆角矩形工具在画板中单击，弹出“圆角矩形”对话框，设置圆角矩形的各项参数，再单击“确定”按钮，创建的圆角矩形如图（4-c）所示。

使用椭圆工具在画板左上方创建正圆路径，如图（4-d）所示，然后在“图层”面板中同时选择圆角矩形和正圆，按住 Alt 键的同时在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相减”按钮，从圆角矩形中减去圆，效果如图（4-e）所示，最后结合“渐变”面板对扩展的复合路径进行线性渐变的填色，效果如图（4-f）所示。



“圆角矩形”对话框



设置渐变参数

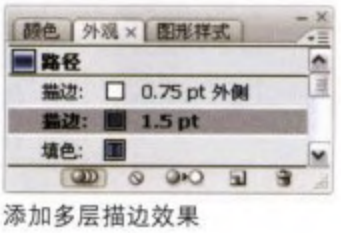


图（4-f）渐变填色



图（4-g）添加描边效果

使用与前面相同的方法，为扩展的路径添加与初始创建的渐变矩形相同的描边效果，如图（4-g）所示。

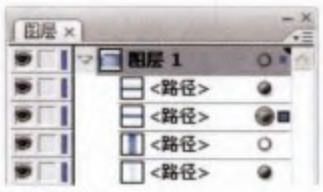


添加多层描边效果

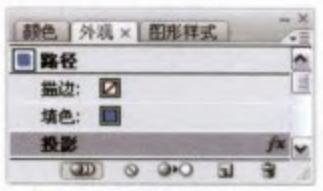


图（4-h）添加的投影效果

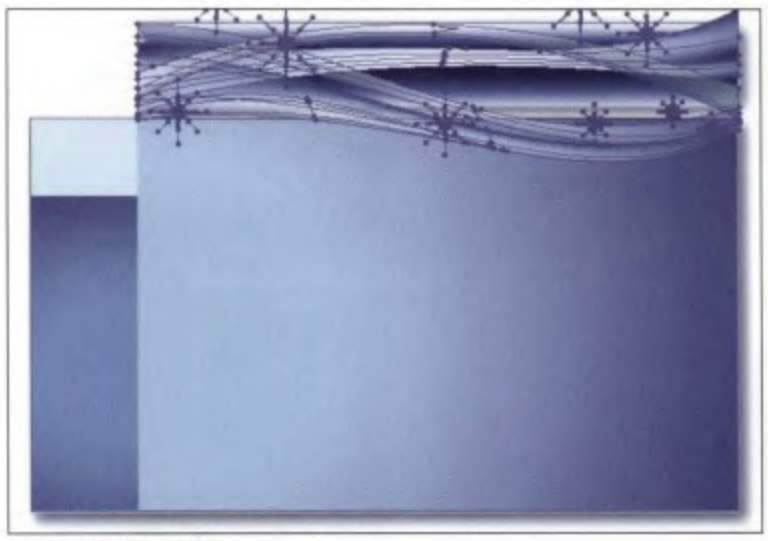
将扩展路径拖移至“创建新图层”按钮上，复制得到一个路径。选择位于下层的路径，在“外观”面板中单击“清除外观”按钮，清除路径包括填色和描边在内的所有外观，然后对该路径填充任意颜色，完成后为其添加一个描边效果，如图（4-h）所示。



复制路径



清除外观后添加投影效果

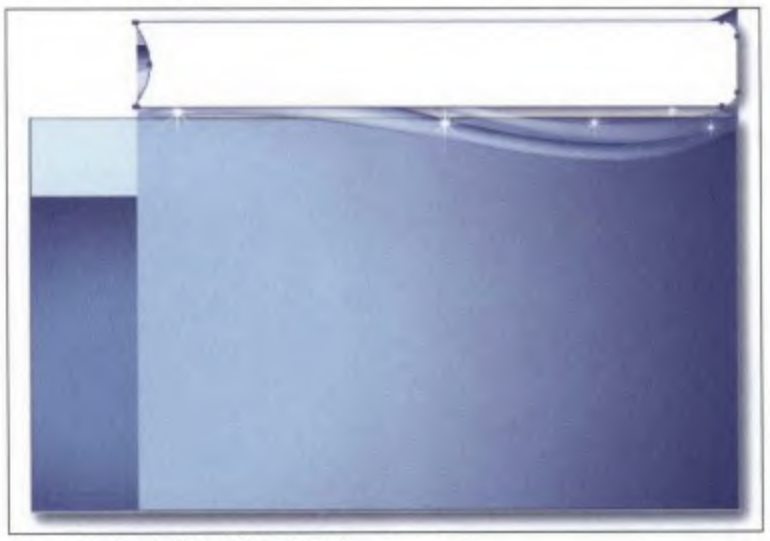


图（5-a）置入素材

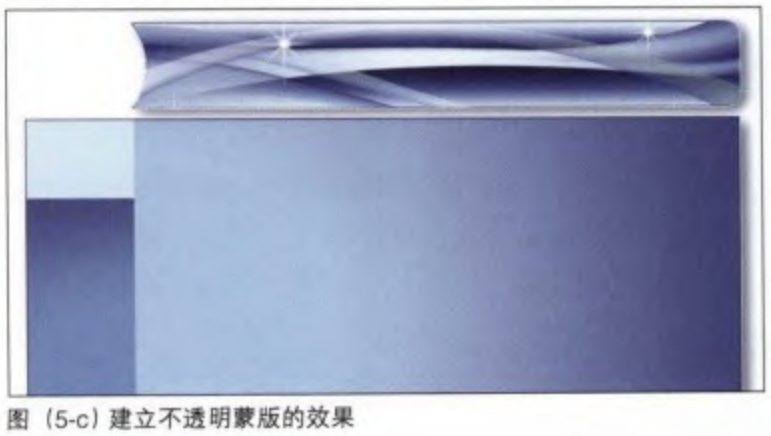
05 置入素材并建立蒙版

执行“文件 > 置入”命令，在弹出的“置入”对话框中选择本书配套光盘中 Chapter 3\works19\Media\70.ai 文件，单击“置入”按钮置入该文件，完成后将置入的素材调整至扩展路径上，如图（5-a）所示。

使用与前面相同的方法，复制得到一个扩展路径并清除外观，然后设置“填色”为白色，效果如图（5-b）所示。完成后全选白色路径和置入的素材，然后在“透明度”面板的扩展菜单中依次执行“新建不透明蒙版为剪切蒙版”和“建立不透明蒙版”命令，将扩展路径建立为素材的蒙版，如图（5-c）所示。最后在“透明度”面板中将混合模式设置为“叠加”，保留底层渐变效果的高光和阴影的同时应用素材的颜色效果如图（5-d）所示。



图（5-b）复制路径并填色为白色



图（5-c）建立不透明蒙版的效果



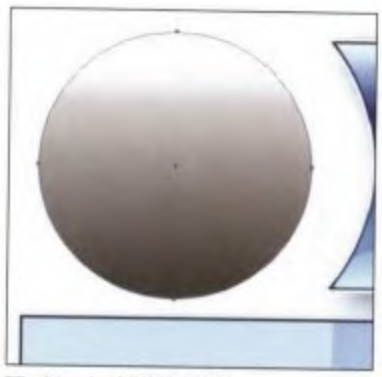
扩展菜单

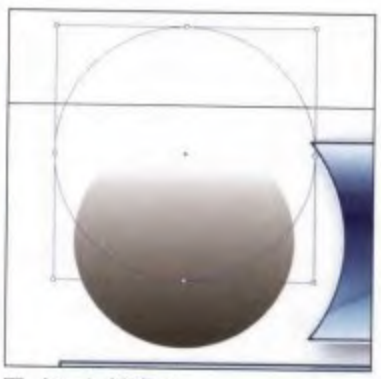


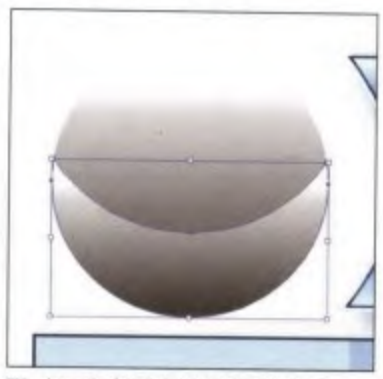
建立不透明蒙版

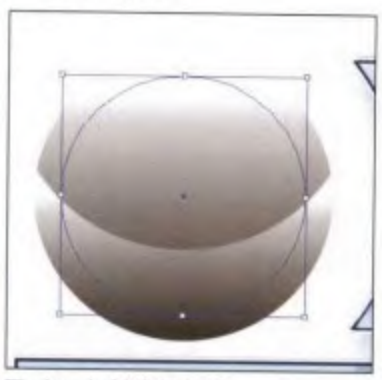


图（5-d）绘制渐变截面的效果

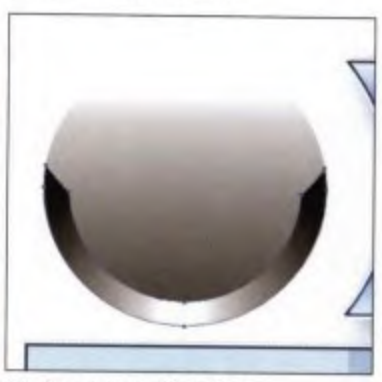

图（6-a）创建渐变圆


图（6-c）创建圆


图（6-d）创建复合路径并扩展


图（6-e）创建同心圆


图（6-f）创建复合路径并扩展

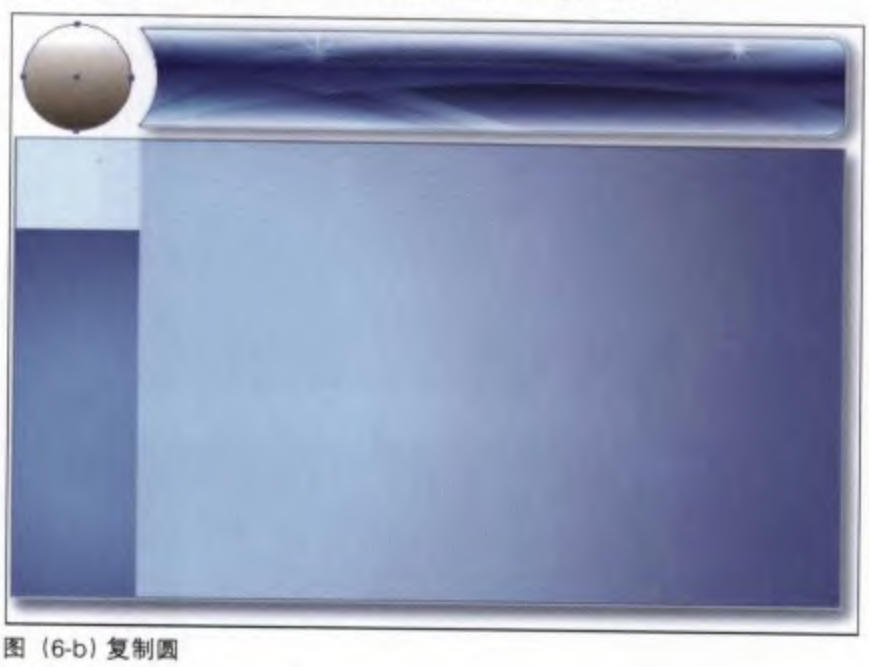

图（6-g）径向渐变填充

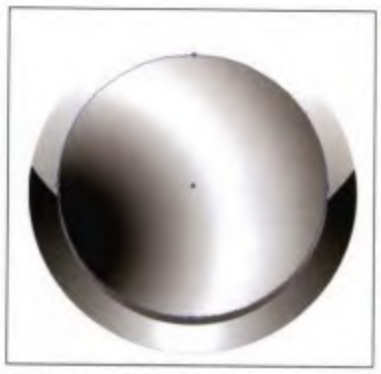
06 制作图标的基本外形

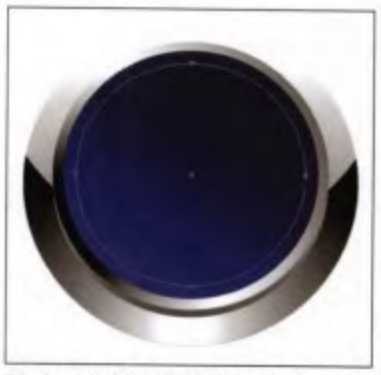
选择椭圆工具，在画板的左上方创建一个白色到灰色渐变的正圆，效果如图（6-a）所示，然后通过“图层”面板复制该路径，如图（6-b）所示。

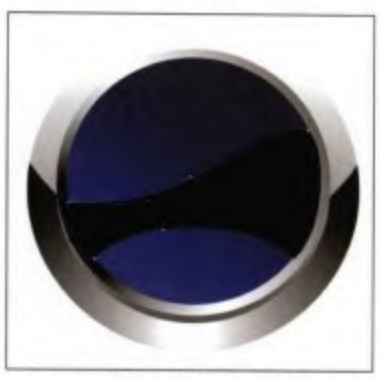
完成后在圆形的正上方绘制一个略大的圆形，如图（6-c）所示。最后将大圆从下方小圆中减去并扩展该复合路径，效果如图（6-d）所示。

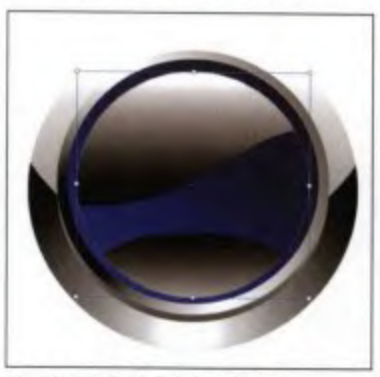
使用相同的方法，创建一个略小的同心圆，然后从扩展的路径中继续减去该圆，如图（6-e）和图（6-f）所示。完成后对新的扩展路径进行径向渐变填充，效果如图（6-g）所示。


图（6-b）复制圆


图（7-a）创建径向渐变的圆

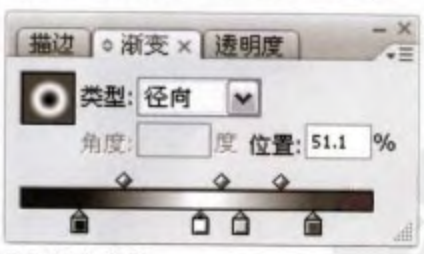

图（7-b）创建线性渐变的圆


图（7-c）创建黑色的不规则图形


图（7-d）建立不透明蒙版

07 制作图标的细节

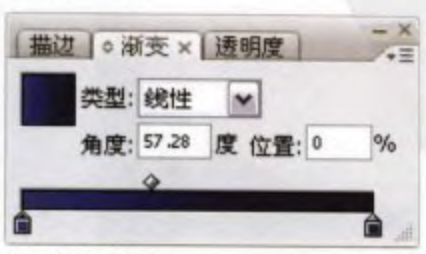
创建一个同心圆并进行径向渐变填色，效果如图（7-a）所示，然后创建一个线性渐变的圆并复制得到一个路径，再将复制得到的路径略微缩小一些，效果如图（7-b）所示。完成后创建如图（7-c）所示的黑色图形，再在“透明度”面板中将其建立为蓝色渐变圆的不透明蒙版，然后进行如图（7-d）所示的渐变填色。



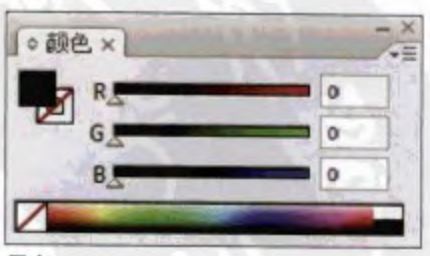
设置渐变参数



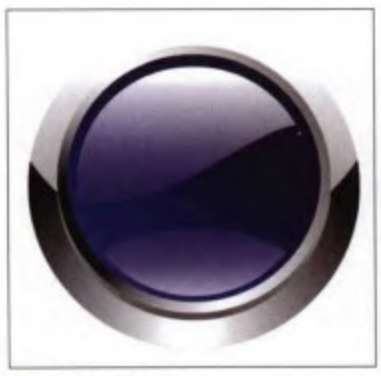
建立不透明蒙版



设置渐变参数



黑色

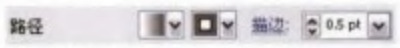

图（7-e）滤色效果


图（7-f）添加描边并编组

在“透明度”面板中设置不规则图形的图层混合模式为“滤色”，注意在面板中取消“剪切”复选框的勾选，效果如图（7-e）所示。完成后选择图标最外层的圆并在选项栏中设置描边颜色和粗细，最后全选图标并按快捷键 Ctrl+G 编组，效果如图（7-f）所示。



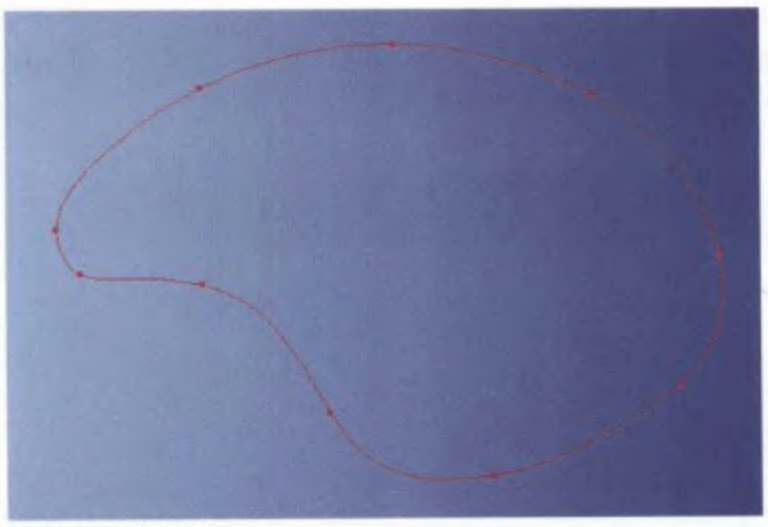
设置图层的混合模式

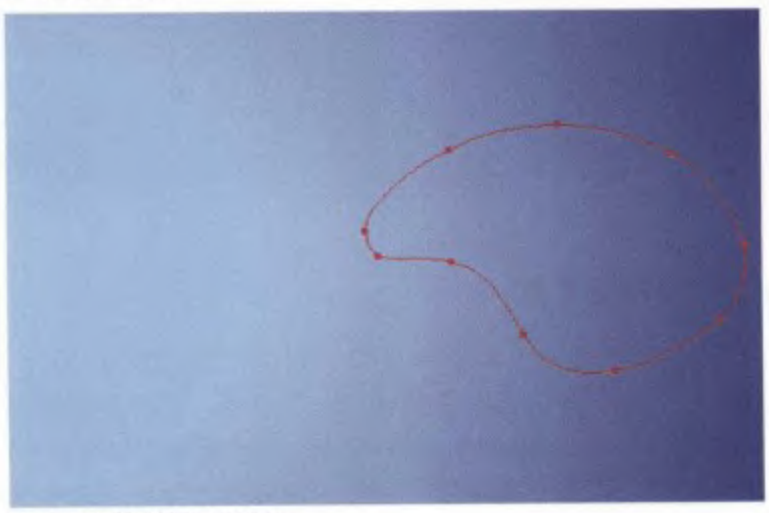


设置描边选项

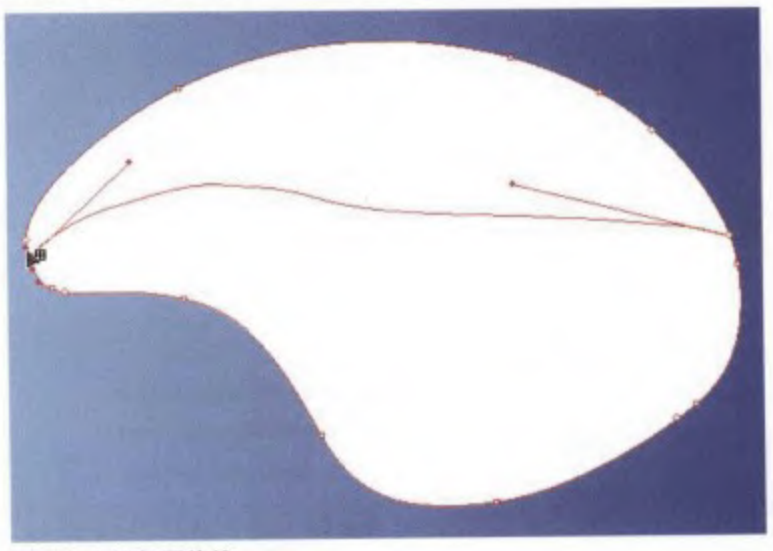
08 创建网格图形

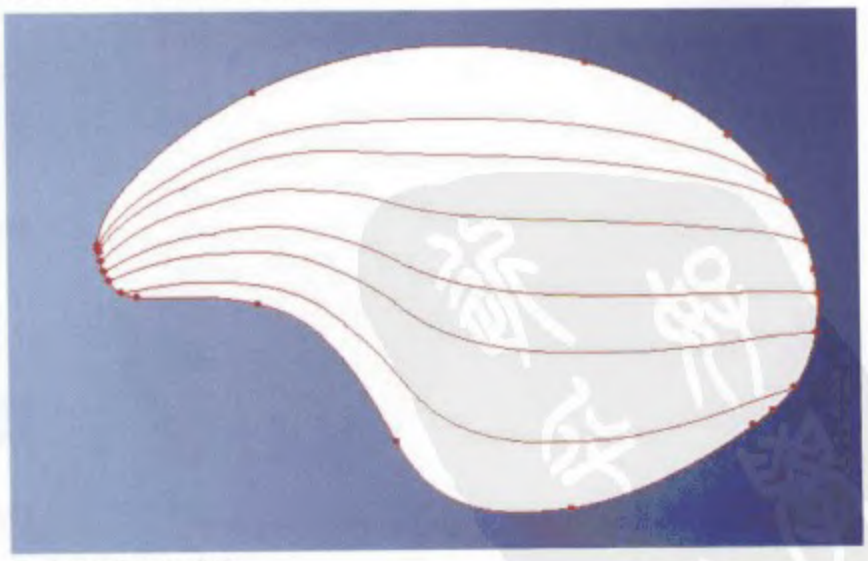
双击“图层 1”图层，在弹出的“图层选项”对话框中设置“颜色”为红色，使以后创建的路径和渐变矩形的蓝色区别开来，完成后单击“确定”按钮。在画板的右下方创建一个不规则图形，如图（8-a）和图（8-b）所示。

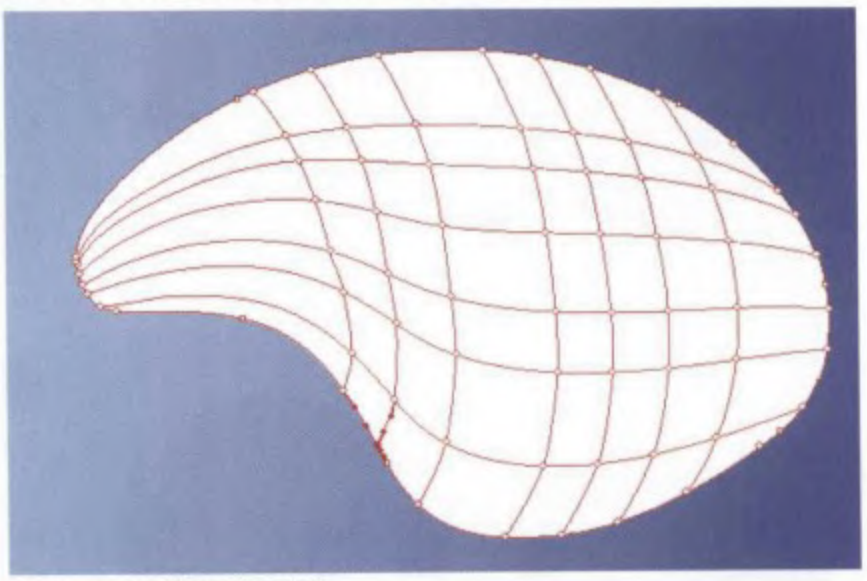

图（8-a）创建路径

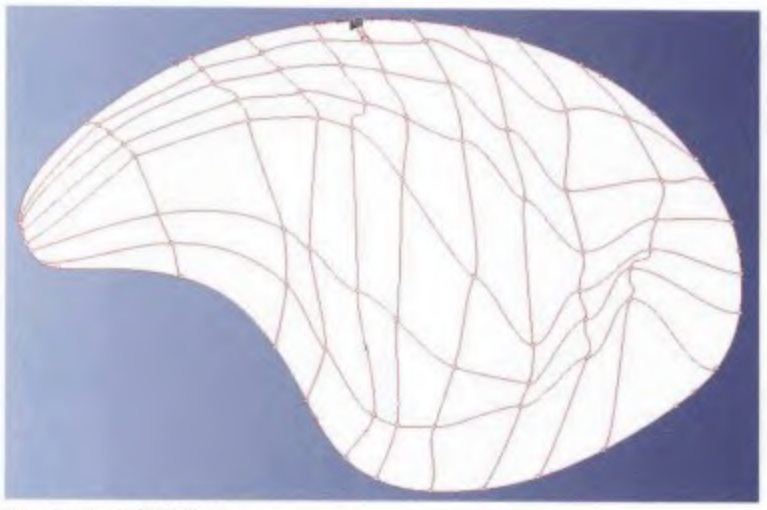

图（8-b）调整路径的位置

选择网格工具，然后在路径的左方单击，创建一条网格线，如图（8-c）所示，完成后创建多条网格线，如图（8-d）所示。继续使用网格工具在路径的右方边缘单击，创建垂直网格线，然后继续创建网格线，如图（8-g）所示。

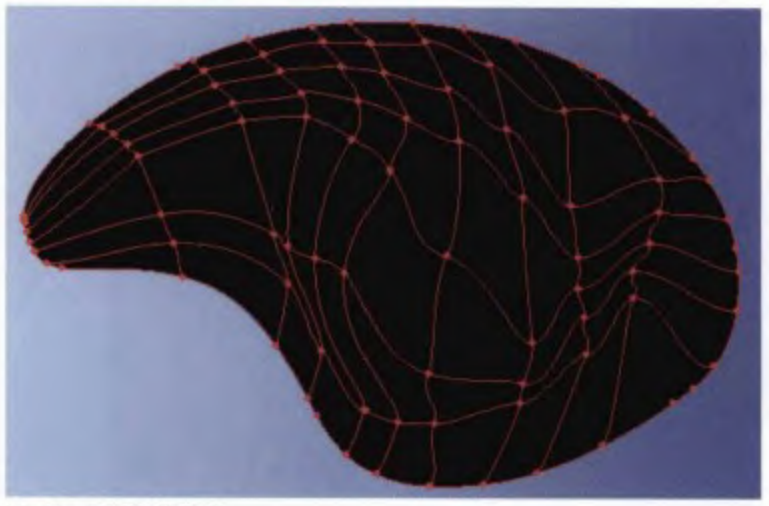

图（8-c）添加网格线


图（8-d）添加网格线


图（8-e）继续创建垂直网格线



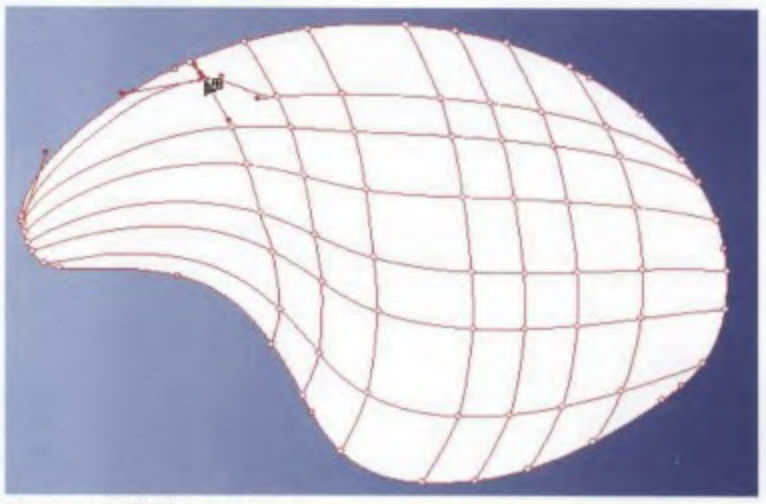
图（9-b）调整网格线



图（9-c）对网格填色

09 添加网格线并调整锚点

使用网格工具拖动网格左上方的锚点，调整锚点位置的同时调整两侧的网格线，如图（9-a）所示。使用相同的方法，根据路径的外形调整网格线。继续使用网格工具添加网格线，使网格线的层次更加丰富，完成后继续根据路径外形调整网格线，效果如图（9-b）所示。最后设置“填色”为深蓝色（R15、G30、B53），效果如图（9-c）所示。



图（9-a）调整锚点的位置



图（10-a）设置路径周围锚点的颜色



图（10-b）设置左方的亮色

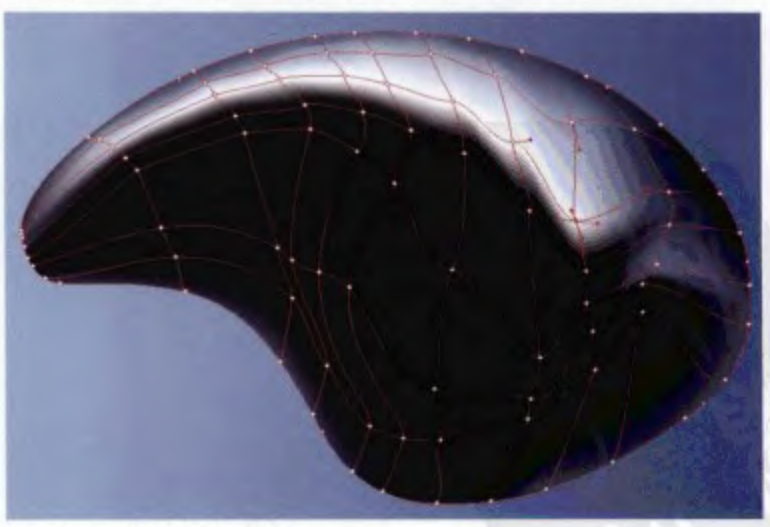


图（10-c）设置右方的亮色

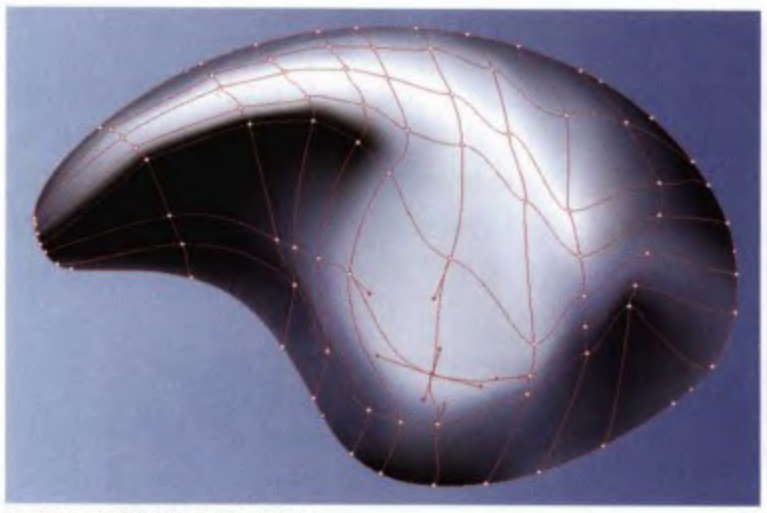
10 创建网格渐变效果

使用直接选择工具选择路径上方的一个锚点，然后在工具箱中设置“填色”为蓝色（R101、G140、B193），完成后分别设置图形边缘的各个锚点的颜色，效果如图（10-a）所示。

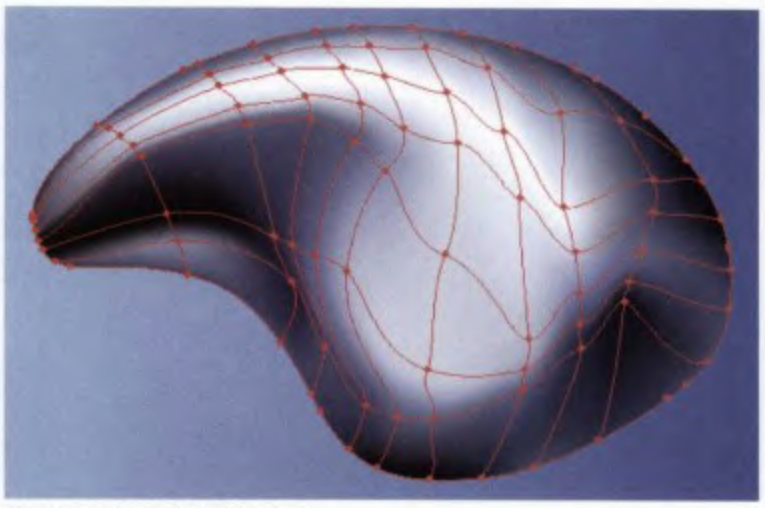
继续选择边缘内侧的一个锚点，设置“填色”为浅蓝色（R195、G213、B234），然后继续对其他锚点填色，效果如图（10-b）所示。完成后继续设置图形右方的锚点的颜色，效果如图（10-c）所示。最后结合直接选择工具和填色工具，依次设置图形亮部和过渡面的各个锚点的颜色，如图（10-d）至图（10-f）所示。



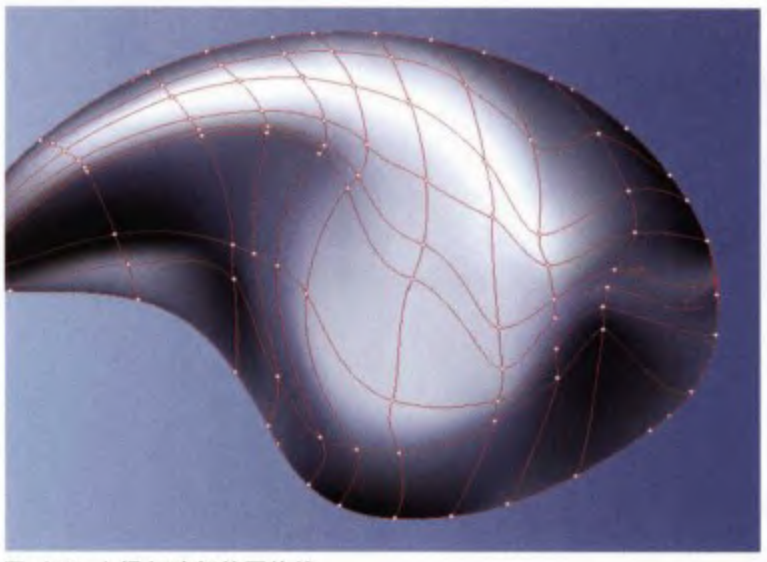
图（10-d）创建图形的亮部



图（10-e）创建亮部的过渡面

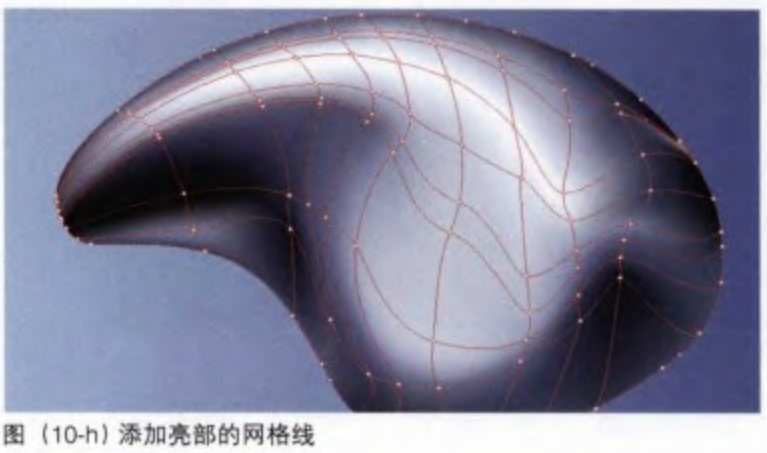


图（10-f）创建暗部的过渡面

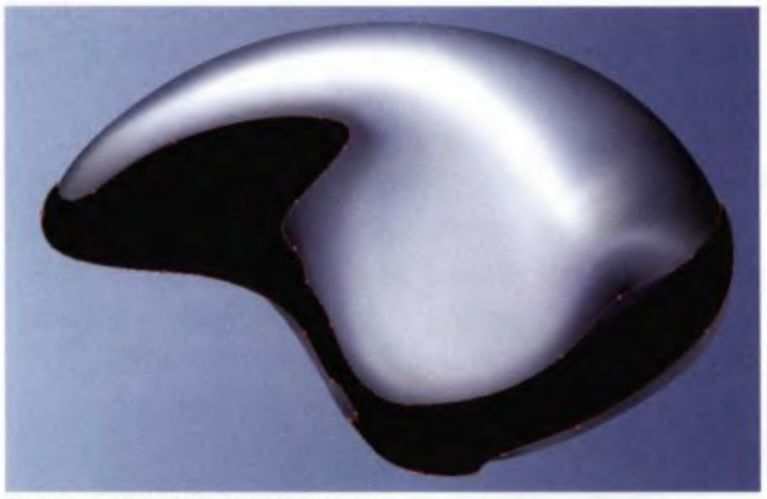


图（10-g）添加暗部的网格线

完成图形的基本渐变效果后，继续在暗部和亮部添加网格线，并对锚点进行填色，以增加图形的过渡细节，效果如图（10-g）和图（10-h）所示。



图（10-h）添加亮部的网格线



图（11-b）将蓝色图形后移一层

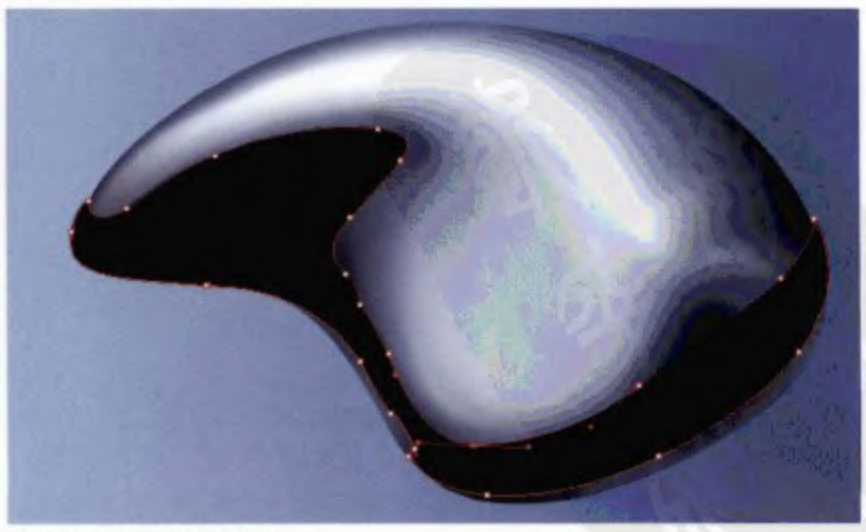


图（11-c）混合图形的效果

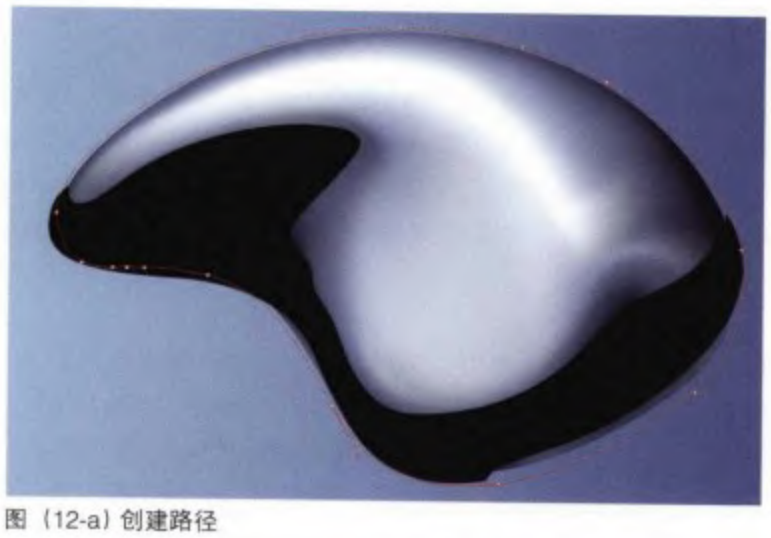
11 创建混合图形

沿网格图形创建一个黑色的不规则图形，如图（11-a）所示。完成后创建一个比黑色图形略大的渐变图形，然后按快捷键 Ctrl+[将图形后移一层，如图（11-b）所示。

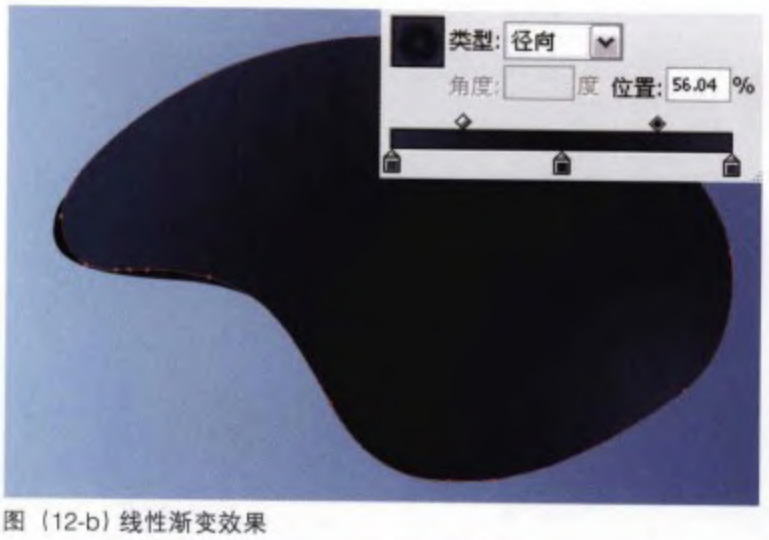
按住 Shift 键的同时在“图层”面板中选择黑色图形和蓝色图形所在的子图层，然后双击混合工具，在弹出的“混合选项”对话框中设置“指定的步数”，完成后单击“确定”按钮，分别在图形下方的两个临近锚点上单击，混合这两个图形，效果如图（11-c）所示。



图（11-a）创建黑色图形



图（12-a）创建路径



图（12-b）线性渐变效果



图（12-d）创建高光



图（12-e）创建渐变效果的高光



图（12-f）创建高光



图（12-g）高斯模糊

12 绘制图形的边缘和高光

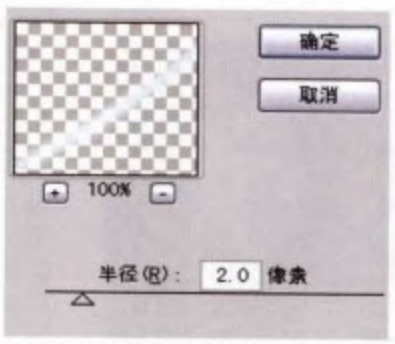
选择钢笔工具，沿图形的外形创建如图（12-a）所示的路径，完成后对路径进行渐变填色并后移到网格图形的下方，作为网格图形的边缘，效果如图（12-b）和图（12-c）所示。

继续在网格图形的各个部位创建高光效果，如图（12-d）至图（12-f）所示。完成后对细长的高光分别执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，对其进行高斯模糊处理，效果如图（12-g）所示。

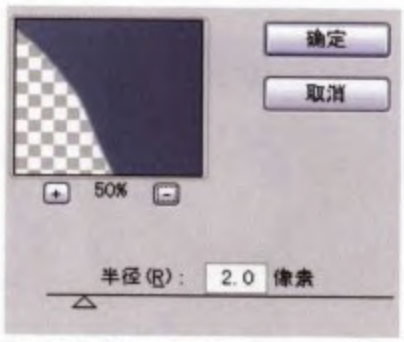
最后使用相同的方法，继续为网格图形创建一层边缘，并进行高斯模糊处理。完成后将网格图形和高光图形进行编组，效果如图（12-h）所示。



图（12-c）后移边缘对象



设置高光的模糊“半径”



设置边缘的模糊“半径”



图（12-h）创建边缘并进行高斯模糊

Tip/Point

如果在众多重叠的图形中编辑某个图形对象，而且不影响其他对象，可以在“图层”面板中单击图层前面的“切换锁定”按钮，锁定特定的图层。空白框表示路径可编辑。



图（13-a）创建倒影效果



图（13-b）正片叠底的效果

13 制作倒影并复制对象

复制得到一个网格图形并将位于下层的网格对象向下移动，作为网格图形的倒影，效果如图（13-a）所示。完成后对倒影进行高斯模糊，然后设置图层的混合模式为“正片叠底”，使倒影图形与底层的渐变矩形混合，并且合成两个图层中的暗调，效果如图（13-b）所示。

同时复制网格及其倒影，将复制得到的网格图形调整到原对象的左下方并适当进行缩小，效果如图（13-c）所示。完成后双击镜像工具，在弹出的“镜像”对话框中设置“轴”为“垂直”并单击“复制”按钮，同样缩小复制得到的对象，效果如图（13-d）所示。最后调整复制对象的倒影位置，效果如图（13-e）所示。



图（13-c）复制对象



图（13-d）镜像翻转



图（13-e）调整倒影的位置



“镜像”对话框



图（14-a）创建文字

14 创建标题文字并添加元素

在工具箱中选择文字工具T，再按快捷键 Ctrl+T 弹出“字符”面板，设置字体为 Essai，然后设置其他各项参数，完成后在如图（14-a）所示的位置输入标题文字 PARADISE，最后切换到其他工具完成输入。



“字符”面板



图（14-b）添加外发光效果



图（14-c）创建不同风格的其他文字


图（14-d）创建阴影


图（14-e）内发光效果



“外发光”对话框



“内发光”对话框

对文字执行“效果 > 风格化 > 外发光”命令，在弹出的“外发光”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（14-b）所示。使用相同的方法，在画板的其他位置创建不同风格的文字，效果如图（14-c）所示。

执行“文件 > 置入”命令，置入本书配套光盘中 Chapter 3\works19\Media\71.ai 文件，将 logo 调整到图标中，然后复制得到一个 logo 并填色为深蓝色，作为 logo 的阴影，如图（14-d）所示。完成后对灰色 logo 添加“内发光”效果，最后将 logo 调整到图标高光的下层，效果如图（14-e）所示。



THINK IT OVER!

应用内发光或外发光

应用内发光效果或外发光效果的方法如下。

（1）选择一个对象或组。

（2）执行“效果 > 风格化 > 内发光”命令或执行“效果 > 风格化 > 外发光”命令。

（3）在弹出的“外发光”对话框或“内发光”对话框中单击混合模式旁边的预览方块，指定发光颜色。

（4）设置其他选项，并单击“确定”按钮。

这两个对话框中的相关选项的说明如下。

模式：指定发光的混合模式。

不透明度：指定所需发光的不透明度百分比。

模糊：指定要进行模糊处理之处到选区中心或选区边缘的距离。

中心（仅用于内发光）：从选区中心向外发散的发光效果。

边缘（仅用 于内发光）：从选区内边缘向外发散的发光效果。



Tip/Point

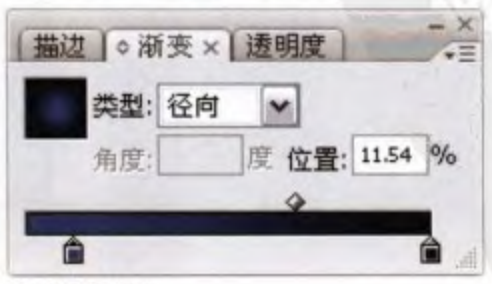
对使用内发光效果的对象进行扩展时，内发光本身会呈现为一个不透明蒙版；对使用外发光的对象进行扩展时，外发光会变成一个透明的栅格对象。



图（15-a）创建渐变填色的背景

15 创建背景

选择矩形工具，创建一个和画板大小相同的渐变矩形，完成后按快捷键 Shift+Ctrl+[将其置为底层，由于前面创建的矩形的投影混合模式为“正片叠底”，因此在添加深色背景后不可见，效果如图（15-a）所示。



设置渐变参数



图（15-b）调整投影效果



图（15-c）调整投影效果



路径的选项栏



图（15-d）创建方框和分割线

下面调整矩形的投影效果。选择添加了投影效果的扩展路径，然后在“外观”面板中重新双击“投影”项目，在弹出的“投影”对话框中设置“模式”为“滤色”，设置“颜色”为浅蓝色（R51、G145、B229），完成后单击“确定”按钮，将原来的投影调整为类似发光的效果，如图（15-b）所示。

使用相同的方法，调整大矩形的投影效果，为图标添加一个垂直的投影效果，如图（15-c）所示。完成后使用矩形工具为渐变矩形添加方框元素，然后使用直线段工具创建几条分割线，并在选项栏中设置“描边粗细”，分割线使画面的构图更加有序，效果如图（15-d）所示。

置入本书配套光盘中 Chapter 3\works19\Media\69.png 文件中的素材，将图标调整到大图标的右下方并添加投影效果，完成后复制得到多个图标，效果如图（15-e）所示。最后应用各种形状工具创建图形元素，使网站细节更加丰富，如图（15-f）所示。至此，本实例制作完成。



“投影”对话框



“投影”对话框



图（15-e）添加素材并添加投影效果



图（15-f）添加图形元素后的最终效果

产品造型篇

Illustrator



本部分共收录了 5 个产品造型实例。产品造型兼顾外观和结构设计的美观性和功能性，灵活多变的建模方法必不可少。产品造型使产品在设计之初就考虑潜在的消费行为对产品的色彩、形状、功能的偏好。

What's?

1. 在图形中运用不透明蒙版
2. 轮廓化路径并编辑路径
3. 使用剪切蒙版保留需要的对象
4. 在图形中体现出变形效果



Works20 260p



Works21 274p



Works22 284p



Works23 298p



Works24 318p









Works 20
Illustrator works



可乐的畅想

本实例主要通过细致绘制玻璃瓶的每个层面来创造极具透明剔透效果的玻璃质感。

文件位置

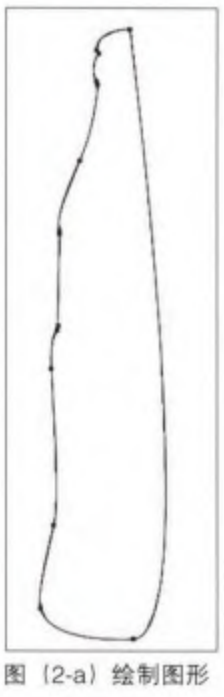
最终效果：Chapter 4\works20\Complete\可乐的畅想.ai
原始素材：Chapter 4\works20\Media\1.ai



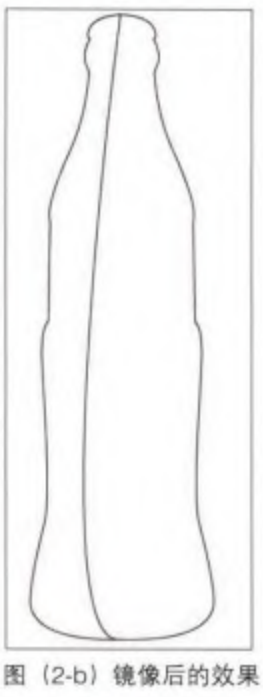
图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建背景图像

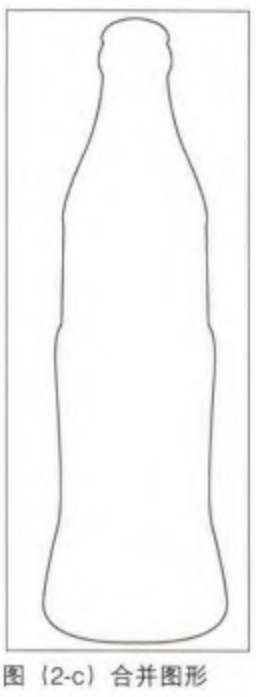
执行“文件 > 新建”命令，弹出“新建文档”对话框，设置“名称”为“可乐的畅想”，再如图（1-a）所示设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



图（2-a）绘制图形



图（2-b）镜像后的效果



图（2-c）合并图形

02 创建可乐瓶的基本图形

在工具箱中选择钢笔工具绘制如图（2-a）所示的图形，使用选择工具选择绘制完成的图形，再双击镜象工具，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“复制”按扭，效果如图（2-b）所示，再使用选择工具微调复制图形的位置。

使用选择工具选择两个图形，然后在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相加”按钮，把两个图形合并为一个图形，效果如图（2-c）所示。



“镜像”对话框

使用选择工具选择合并后的瓶子图形，设置“填色”为灰色（R170、G179、B178），“描边”为无，效果如图（2-d）所示。

再设置“填色”为无，“描边”为黑色，并在“描边”面板中设置“粗细”为 1 pt。使用钢笔工具在瓶子上半区绘制一条描边路径，如图（2-e）所示。

选择底面灰色的瓶子图形，按快捷键 Ctrl+C 和 Ctrl+F 复制并粘贴在前。选择复制得到的图形和绘制的描边路径，在“路径查找器”面板中单击“分割”按钮，效果如图（2-f）所示。



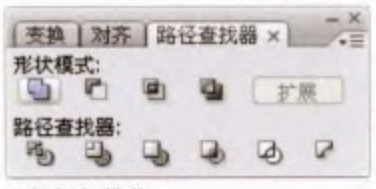
图（2-d）填充图形



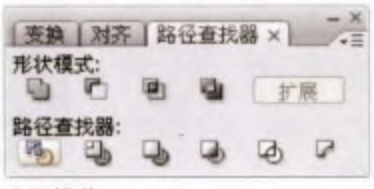
图（2-e）绘制路径



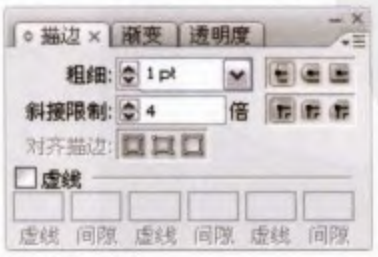
图（2-f）分割图形



形状相加操作



分割操作



“描边”面板



灰色


图（2-g）选择路径1


图（2-h）选择路径2


图（2-i）更改填色

在工具箱中选择编组选择工具，再选择上面的分割图形，如图（2-g）所示，按 Delete 键删除图形。继续使用编组选择工具选择下面的分割图形，如图（2-h）所示，重新设置“填色”为深暗红色（R40、G17、B3），效果如图（2-i）所示。

Tip/Point

如果路径的显示颜色与下面的填色或描边颜色接近而导致无法分辨时，可以双击“图层”面板中的图层名称，并在弹出的“图层选项”对话框中的“颜色”下拉列表中选择颜色，完成后单击“确定”按钮即可。


图（3-a）绘制图形1


图（3-b）绘制图形2


图（3-c）选择图形


图（3-d）与形状相交后

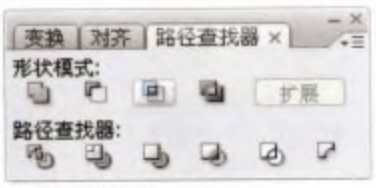

图（3-e）绘制图形


图（3-f）与形状相交

03 绘制瓶子下部的大块面

在“图层”面板中新建“图层 2”图层。设置“填色”为褐色（R87、G41、B6），再使用钢笔工具绘制如图（3-a）所示的图形。依次继续使用钢笔工具绘制如图（3-b）所示的图形。

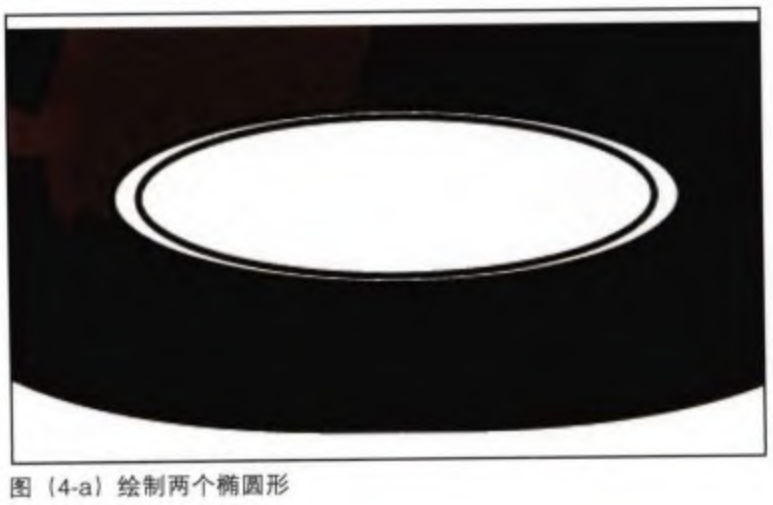
选择底面深暗红的图形，依次按快捷键 Ctrl+C 和 Ctrl+F 复制并粘贴在前。选择复制得到的图形和绘制的描边路径，如图（3-c）所示。



“路径查找器”面板

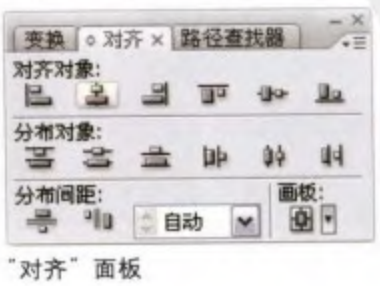
在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相交”按钮，并重新设置相交图形的“填色”为暗红色（R26、G0、B0），效果如图（3-d）所示。

用钢笔工具绘制瓶子下半区的大块面，再选择前面绘制的块面，如图（3-e）所示。在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相交”按钮，创建出如图（3-f）所示的图形。

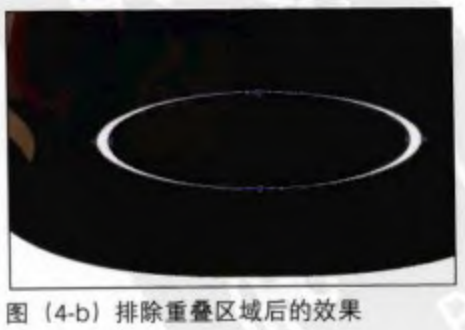

图（4-a）绘制两个椭圆形

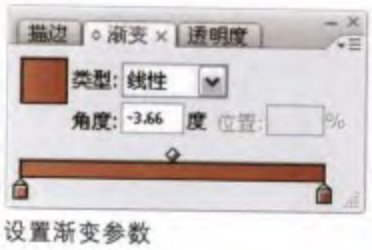
04 继续绘制瓶底的大致块面

单击“默认填色和描边”按钮，再选择椭圆工具绘制两个圆形，如图（4-a）所示。



“对齐”面板


图（4-b）排除重叠区域后的效果



设置渐变参数


图（4-c）创建渐变效果

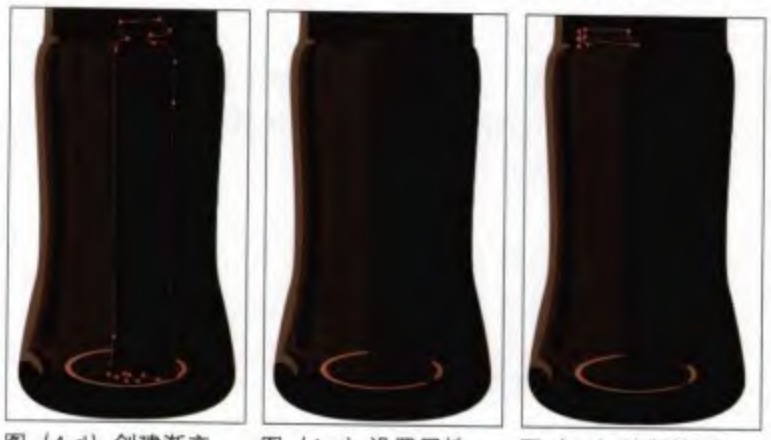
在“对齐”面板中单击“水平居中对齐”按钮和“垂直居中对齐”按钮，使两个圆水平垂直对齐。

使用选择工具选择两个椭圆图形，单击“路径查找器”面板中的“排除重叠形状区域”按钮，效果如图（4-b）所示，创建出圆环图形。

选择圆环图形，在“渐变”面板中设置渐变为橘红色系的线性渐变，创建渐变并使用渐变工具调整渐变的方向，完成后的效果如图（4-c）所示。

设置“填色”为渐变，在“渐变”面板中设置各项参数，然后使用钢笔工具在瓶身下部绘制图形，并使用渐变工具在画面中拖动调整渐变的方向，效果如图（4-d）所示。

选择绘制的渐变图形，在“透明度”面板中设置“不透明度”为80%，效果如图（4-e）所示。使用相同的方法继续添加瓶身的块面，如图（4-f）所示。


图（4-d）创建渐变

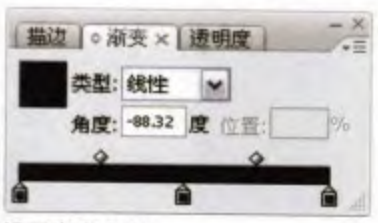
图（4-e）设置属性

图（4-f）绘制块面

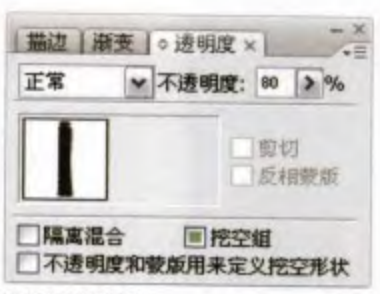

图（4-g）绘制图形


图（4-h）创建椭圆


图（4-i）设置属性

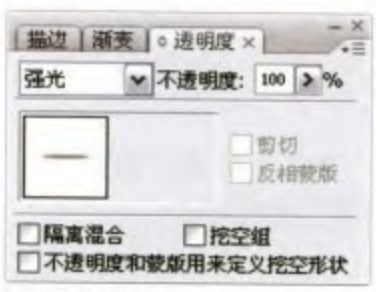


设置渐变色标



设置不透明度

设置“填色”为浅褐色（R166、G140、B129），在瓶身上绘制一块稍亮的色块，并设置图层混合模式为“滤色”，“不透明度”为80%，效果如图（4-g）所示。



设置混合模式



“高斯模糊”对话框

设置“填色”为褐色（R148、G77、B11），使用椭圆工具在如图（4-h）所示的瓶身转折处创建一个椭圆形。选择椭圆形，执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮。

在“透明度”面板中设置图层混合模式为“强光”，效果如图（4-i）所示，创建了一个自然的反光面。


图（5-a）绘制图形


图（5-b）不透明效果


图（5-c）高斯模糊

05 绘制瓶子下半区的大亮面

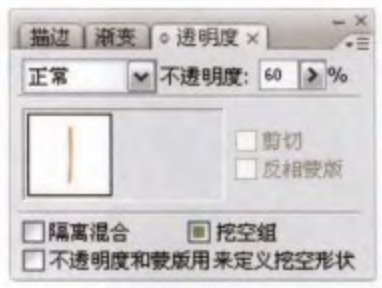
设置“填色”为橘黄色（R253、G173、B99），使用钢笔工具绘制如图(5-a)所示的图形。在“透明度”面板中设置“不透明度”为60%，效果如图（5-b）所示。

选择设置后的图形，执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（5-c）所示，亮面的效果自然融入底面图形中。



"高斯模糊" 对话框

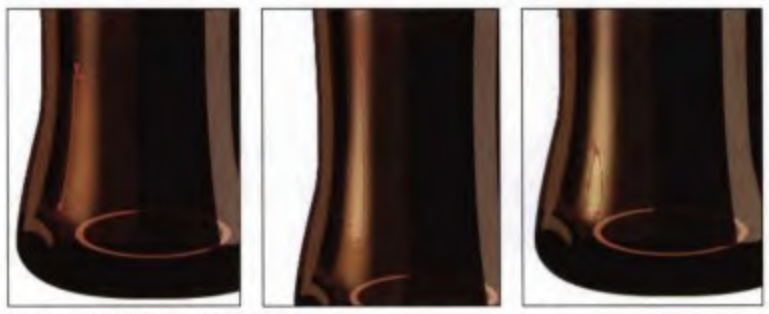

图（5-d）高斯模糊效果



"透明度" 面板



"高斯模糊" 对话框


图（5-e）添加高光的细节

设置"填色"为淡橘黄色（R254、G209、B142），使用钢笔工具在亮面图形上再绘制一个高光图形，然后执行"效果 > 模糊 > 高斯模糊"命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击"确定"按钮，效果如图（5-d）所示。

使用相同的方法，依次设置不同的填色以及不同的透明度和高斯模糊参数来绘制高光的细节，如图（5-e）所示。

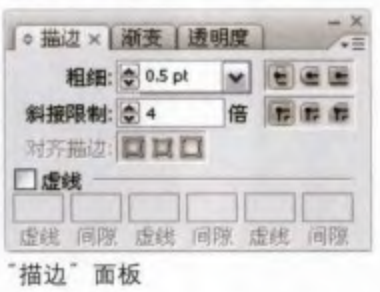

图（6-b）绘制描边路径2


图（6-c）改变填色后

06 绘制瓶子下半区的光面细线

设置"填色"为褐色（R168、G121、B95），在"描边"面板中设置"粗细"为 0.5 pt，然后使用钢笔工具在瓶身下部的转折处绘制如图（6-a）所示的描边路径。


图（6-a）绘制描边路径1



"描边" 面板


图（6-d）绘制描边路径


图（6-e）改变填色后的路径

设置"填色"为无，"描边"为白色，在"描边"面板中设置"粗细"为 1 pt，完成后在瓶子下部使用钢笔工具绘制描边线段，如图（6-b）所示。

使用选择工具选择单个路径，在"颜色"面板中调整颜色，效果如图（6-c）所示，创建了颜色丰富的光面细线。

使用相同的方法，设置"描边粗细"为 1 pt，并设置"描边"为白色，在瓶子下半区绘制描边路径，效果如图（6-d）所示。完成后设置较细的描边粗细并改变颜色，继续绘制，效果如图（6-e）所示。


图（6-f）放大显示画面


图（6-g）创建轮廓化描边



"描边" 面板



"颜色" 面板



"高斯模糊" 对话框

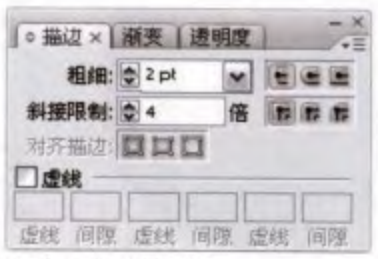

图（6-h）高斯模糊效果

按快捷键 Ctrl + + 放大显示画面，如图（6-f）所示。使用选择工具选择淡紫色的描边路径，然后执行"对象>路径>轮廓化描边"命令，描边线段转换为长条矩形，如图（6-g）所示。

选择长条矩形，执行"效果>模糊>高斯模糊"命令，在弹出的"高斯模糊"对话框中设置参数，完成后单击"确定"按钮，效果如图（6-h）所示，得到线段的高光效果。


图（6-i）绘制描边路径


图（6-j）调整锚点后的效果



图（6-m）描边面板

设置"填色"为黄色，并设置描边"粗细"为 2 pt，完成后在瓶子下部绘制描边线段，如图（6-i）所示，再把描边线段转换为图形，然后用直接选择工具调整单个锚点，效果如图（6-j）所示。

使用相同的方法，设置不同的填色并使用钢笔工具绘制完成亮线周围的一些细节，如图（6-k）所示。


图（6-k）添加细节


图（6-l）高斯模糊效果



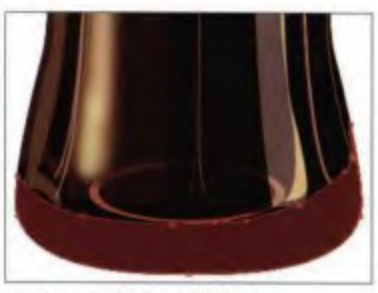
"高斯模糊" 对话框

再次使用选择工具选择单个图形，执行"效果>模糊>高斯模糊"命令，在弹出的"高斯模糊"对话框中设置参数，完成后单击"确定"按钮。依次设置不同的高斯模糊参数，完成后的效果如图（6-l）所示。

07 绘制瓶子底面

新建"图层 3"图层，设置"填色"为暗红色（R160、G38、B17），使用钢笔工具在瓶身底部位置绘制大于瓶身底面的图形，如图（7-a）所示。

复制粘贴在前最下面的底面图形。选择复制得到的底面图形和绘制的图形，再在"路径查找器"面板中单击"与形状区域相交"按钮，效果如图（7-b）所示。

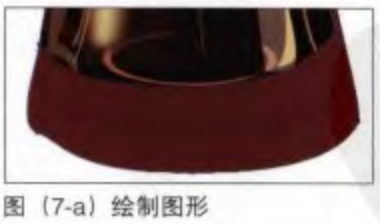

图（7-b）相交后的效果

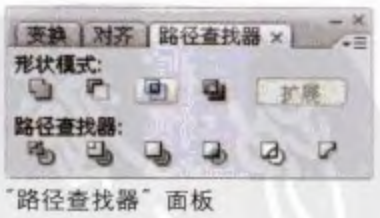

图（7-c）绘制图形





图（7-d）绘制底部的转折面图形


图（7-a）绘制图形



"路径查找器" 面板

设置"填色"为褐色（R87、G36、B23），使用钢笔工具在瓶身底部位置绘制图形，如图（7-c）所示。

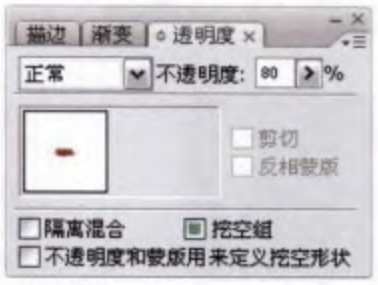
设置"填色"为不同的渐变或单色，再使用钢笔工具在瓶底部依次绘制各个颜色的转折面，如图（7-d）所示。


图（7-e）绘制图形


图（7-f）设置属性后的效果

设置“填色”为不同的颜色，再使用钢笔工具在瓶底依次绘制瓶底的凸出面，如图 (7-e）所示。

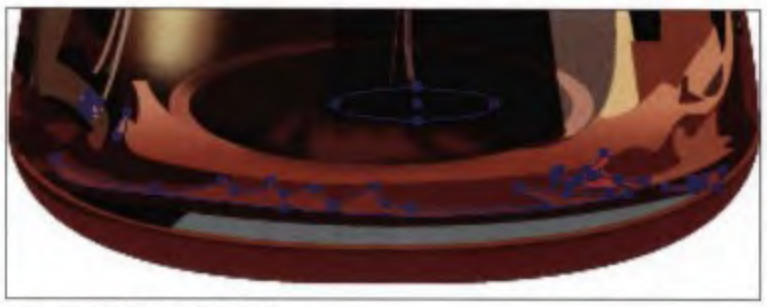
选择所有的的凸出面，在“透明度”面板中设置“不透明度”为 80%，再执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，效果如图（7-f）所示。



“透明度”面板



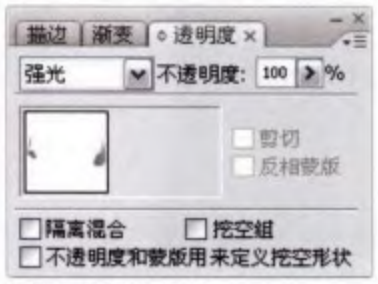
“高斯模糊”对话框


图（7-g）添加瓶底的细节

设置“填色”为不同的颜色，再使用钢笔工具在瓶底继续添加细节，如图（7-g）所示。

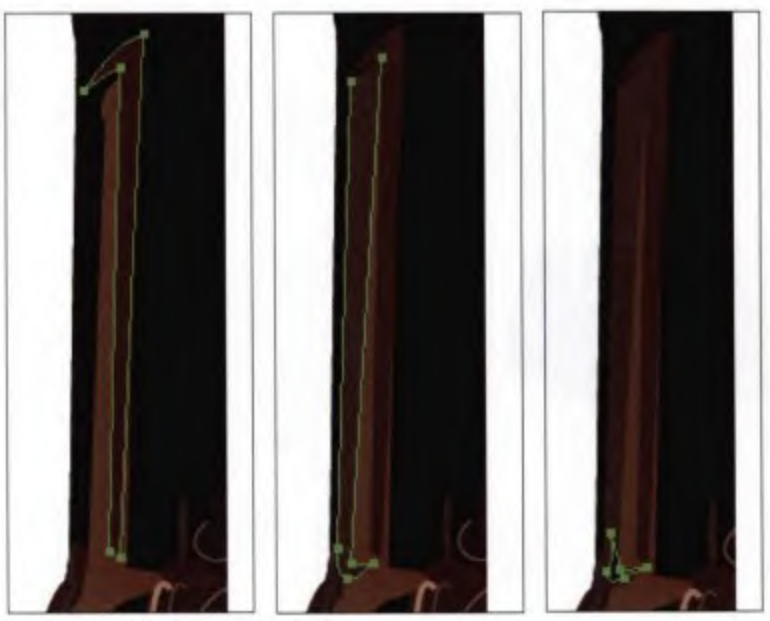

图（7-h）创建渐变图形

设置“填色”为浅灰色到灰色的渐变，再使用钢笔工具在瓶底绘制出反光面，如图（7-h）所示。选择两个图形，设置图层混合模式为“强光”，模拟聚光灯照射的效果，瓶底的反光面效果就创建完成了，如图（7-i）所示。



设置混合模式


图（7-i）瓶底的反光面完成后的效果


图（8-a）绘制瓶身中部的细节

08 绘制瓶子中部细节

新建“图层 4”图层，设置不同的填色，再依次绘制出瓶子中部的细节，如图（8-a）所示。

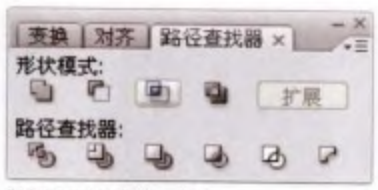
使用相同的方法，创建“填色”为灰色到白色的渐变，并使用钢笔工具在瓶身中部绘制渐变图形，如图（8-b）所示。

使用相同的方法复制粘贴在前最下面的底面图形，选择复制得到的底面图形和绘制的图形，在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相交”按钮。

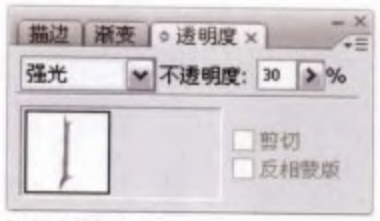
选择相交后的图形，在“透明度”面板中设置该图形所在子图层的图层混合模式为“强光”，设置“不透明度”为 30%，设置完成后的效果如图（8-c）所示。


图（8-b）创建渐变图形


图（8-c）设置属性后的效果



"路径查找器"面板



"透明度"面板


图（9-a）绘制图形


图（9-b）绘制描边路径


图（9-c）分割后的效果


图（9-d）更改填色


图（9-e）创建分割面


图（9-f）添加光泽面细节

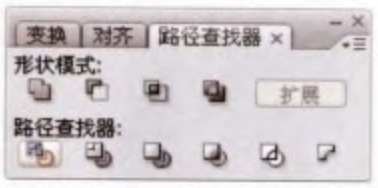


09 绘制瓶颈细节

新建"图层 5"图层，设置"填色"为灰色（R75、G84、B84），"描边"为无，使用钢笔工具在瓶颈部分绘制光泽面，如图（9-a）所示。

设置"填色"为无，"描边"为白色，并在"描边"面板中设置"粗细"为 1 pt。使用钢笔工具在瓶子上半区绘制一条描边路径，如图（9-b）所示。

同时选择绘制的灰色光泽面图形和绘制的描边路径，然后在"路径查找器"面板中单击"分割"按钮分割图形。分割后的效果如图（9-c）所示。使用编组选择工具选择分割后的下面的图形，重新设置"填色"为暗灰色（R12、G3、B6），完成后的效果如图（9-d）所示。



"路径查找器"面板

使用钢笔工具继续绘制颜色不同的不规则图形并进行"分割"，再更改分割得到的下面的图形的填色，如图（9-e）所示。完成后根据玻璃质感的特点添加一些小光泽面，如图（9-f）所示。

Tip/Point

"路径查找器"面板中的路径查找器效果可应用于任何对象、组和图层的组合。单击"路径查找器"面板中的按钮时即创建了最终的形状组合，不能再编辑原始对象。如果这种效果产生了多个对象，这些对象会被自动编组到一起。

利用路径查找器效果可以从重叠对象中创建新的形状。可使用"效果"菜单或"路径查找器"面板应用路径查找器效果，但是这两种操作的性质不同。

"效果"菜单中的路径查找器效果仅可应用于组、图层和文本对象，可以在"外观"面板中查看并编辑。



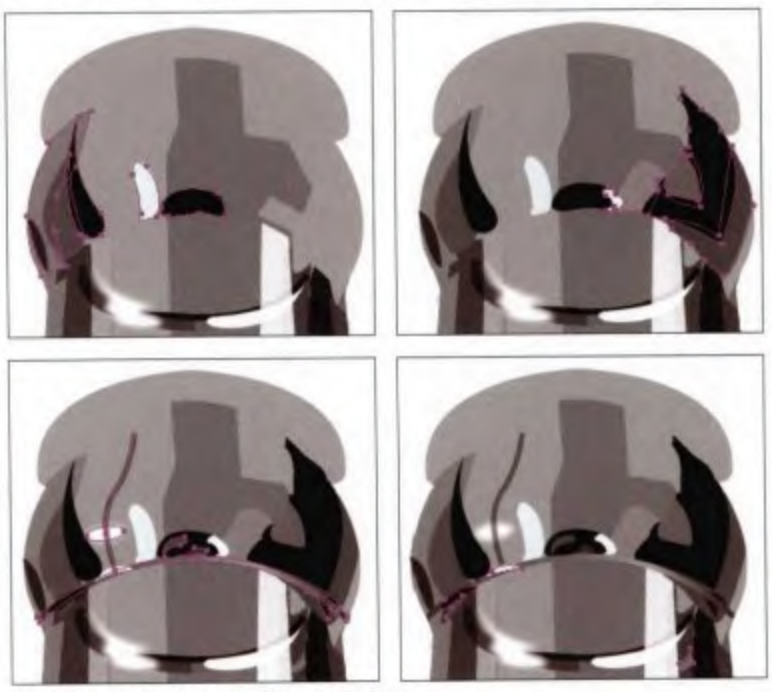
图（10-a）绘制瓶颈背光面的过程



图（10-b）绘制高光面



图（10-c）设置属性后的效果



图（10-d）绘制瓶颈头光泽面的过程

10 绘制瓶颈的光泽效果

设置“填色”为深灰色，使用钢笔工具在瓶颈上部绘制一个图形，并在“透明度”面板中设置图层混合模式为“正片叠底”。

继续绘制瓶颈背面的光泽面。选择左边的高光白色图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，绘制过程如图（10-a）所示。



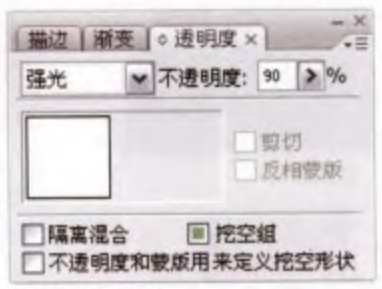
“透明度”面板



“高斯模糊”对话框

设置“填色”为白色，用钢笔工具在瓶颈上部绘制一个图形，如图（10-b）所示。在“透明度”面板中设置图层混合模式为“强光”，设置“不透明度”为 90%，高光面玲珑剔透的效果如图（10-c）所示。

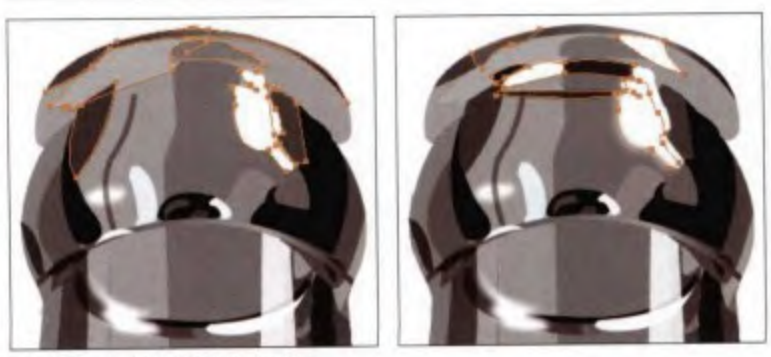
根据受光面和玻璃质感的特点，继续添加瓶颈上的各个光泽面，高光面可以适当设置较小的高斯模糊参数以使效果更加的自然，绘制过程如图（10-d）所示。



“透明度”面板

Tip/Point

可以使用“透明度”面板（“窗口>透明度”命令）指定对象的不透明度和混合模式，创建不透明蒙版，或者使用透明对象的上层部分来挖空某个对象的一部分。如果要在“透明度”面板中显示所有选项，在扩展菜单中执行“显示选项”命令即可。



图（11-a）绘制瓶颈头细节1

11 添加瓶颈的光泽细节

使用相同的方法，根据受光面和玻璃质感的特点，继续添加瓶颈头的各个光泽面细节，高光面可以适当设置较小的高斯模糊参数，绘制过程如图（11-a）和图（11-b）所示。


图（11-b）绘制瓶颈头细节2




图（11-c）绘制高光面


图（11-d）高斯模糊效果

设置“填色”为白色，“描边”为无，使用钢笔工具在瓶颈高光面上再绘制一个高光面，如图（11-c）所示。



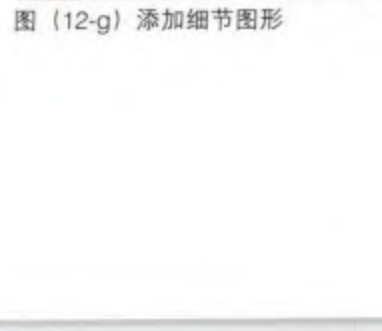
“高斯模糊”对话框

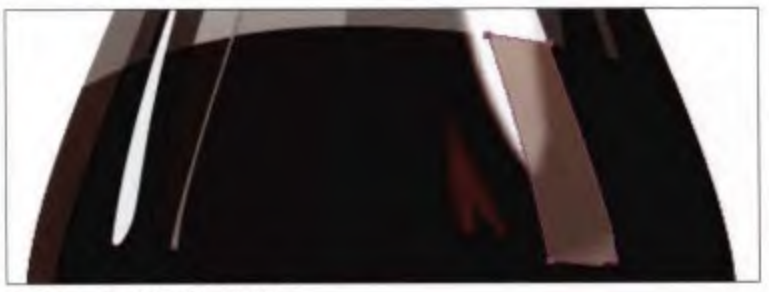
选择高光面，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（11-d）所示。

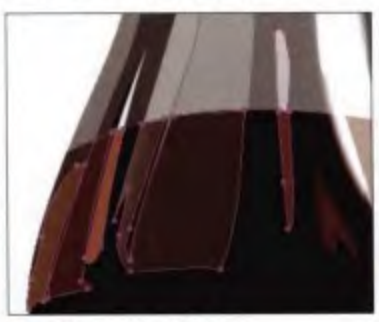
Tip/Point

用钢笔工具绘制曲线时，在曲线改变方向的位置添加一个锚点，然后拖动方向线，方向线的长度和斜度决定了曲线的形状。


图（12-a）绘制图形


图（12-b）混合效果


图（12-c）液体光面的效果


图（12-d）绘制光泽面


图（12-e）创建混合图形


图（12-f）颜色减淡效果

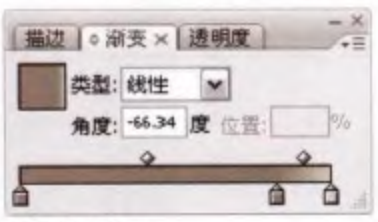

图（12-g）添加细节图形

12 添加瓶颈装液体处的细节

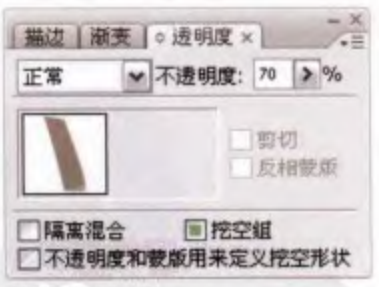
选择吸管工具，在瓶子液体处单击吸取暗红色，再使用钢笔工具在液体处绘制。设置“填色”为较暗的橘红色（R130、G50、B90），依照前面绘制的箭头图形绘制一个略小的箭头图形，效果如图（12-a）所示。

选择绘制的两个图形，执行“对象>混合>建立”命令，创建两个图形的混合效果，使混合图形自然融入底面液体色中，效果如图（12-b）所示。

使用相同的方法，创建瓶子液体处的分割图形。设置“填色”为渐变色，在“渐变”面板中设置各项参数，完成后使用渐变工具在画面中拖动调整渐变的方向，再设置“不透明度”为70%，液体光面的效果如图（12-c）所示。



设置渐变参数



“透明度”面板

使用相同的方法，先绘制各个光泽面，如图（12-d）所示，然后创建高光处橘红色和黄色的混合图形，如图（12-e）所示。

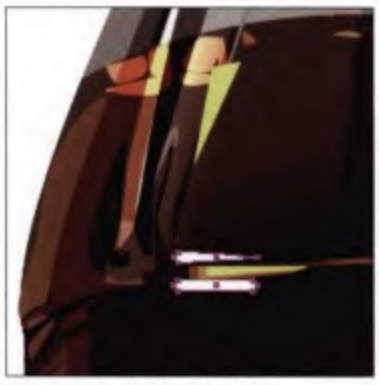
设置绘制的图形所在子图层的混合模式为“颜色减淡”，使玻璃的透明效果更加明显，如图（12-f）所示。最后绘制各个细节面，并且对中间暗面的椭圆形添加“半径”为20像素的高斯模糊效果，并设置图层混合模式为“叠加”，设置“不透明度”为70%，保留底层对象的高光和阴影，效果如图（12-g）所示。


图（13-a）创建混合图形

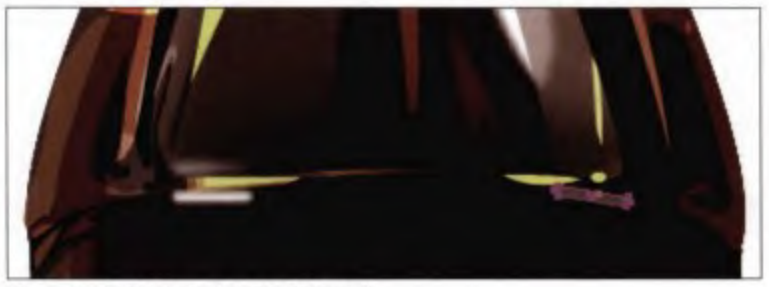

图（13-b）添加黄色高光图形


图（13-c）添加细节图形


图（13-d）继续添加细节图形


图（13-e）绘制反光图形


图（13-f）高斯模糊效果


图（13-g）设置不透明度后的图形


图（13-h）添加细节

13 继续添加瓶颈装液体处的细节

用钢笔工具分别在瓶颈转折处绘制橘红色和黄色的图形，然后执行“对象 > 混合 > 建立”命令，创建出混合效果的光泽图形，如图（13-a）所示。

设置“填色”为黄色（R245、G255、B47），使用钢笔工具继续在瓶颈处添加光泽图形，如图（13-b）所示。使用相同的方法依次在瓶颈装液体处添加细节，如图（13-c）和图（13-d）所示。

设置“填色”为白色，用钢笔工具分别在瓶颈转折处绘制两个反光图形，如图（13-e）所示。

使用选择工具选择上面的白色图形，执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮。



“高斯模糊”对话框

使用相同的方法，选择下面的白色图形，执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（13-f）所示。

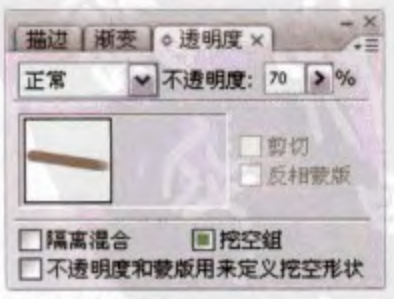


“高斯模糊”对话框

在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，并设置各项参数。使用圆角矩形工具在瓶子的右侧转折处绘制一个小圆角矩形，并设置“不透明度”为 70%，效果如图（13-g）所示。



设置渐变参数



“透明度”面板

使用相同的方法，再分别在瓶子的上端和瓶颈处添加细节，主要是玻璃光泽面最亮和最暗的小块面，效果如图（13-h）所示。



设置渐变参数


图（14-b）创建渐变图形



图（14-c）打开的素材



图（14-d）删除图形



图（14-e）选择图形



图（14-f）去除绿色



图（14-g）去色后的效果



图（14-h）调整颜色



"字符"面板

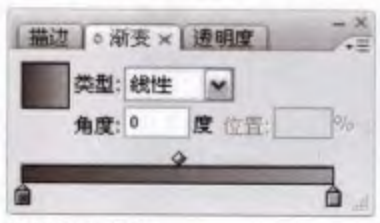


图（14-i）输入文字

14 创建瓶标基本图形

新建"图层 6"图层，在"渐变"面板中设置"类型"为"线性"，并设置各项参数。用钢笔工具在瓶子中部绘制一个瓶标底面图形，然后使用渐变工具调整渐变的方向，完成后的效果如图（14-a）所示。

使用相同的方法，在"渐变"面板中设置各项参数，然后在瓶标底面绘制一个渐变图形并使用渐变工具调整渐变方向，完成后效果如图（14-b）所示。



设置渐变参数


图（14-a）创建渐变图形

执行"文件 > 打开"命令，在弹出的"打开"对话框中选择本书配套光盘中 Chapter 4\works20\Media\01.ai 文件，再单击"打开"按钮，打开的素材如图（14-c）所示。使用选择工具选择最底面的图形，再按 Delete 键删除，如图（14-d）所示。

使用选择工具选择标志中的绿色图形，执行"选择 > 相同 > 填充颜色"命令，选择了所有相同绿色的图形，如图（14-e）所示，再执行"编辑 > 编辑颜色 > 转换为灰度"命令，去色效果如图（14-f）所示。

使用相同的方法，选择各个色系的绿色，然后去色，完成后的效果如图(14-g)所示。使用选择工具把素材拖动到"可乐的畅想"文件中的"图层 6"图层中，并根据瓶标的整体色调调整标志的颜色，完成后的效果如图（14-h）所示。

在"字符"面板中设置各项参数，再使用文字工具在瓶标的右边输入文字，如图（14-i）所示。

Tip/Point

提供的素材文件，有时并不能完全满足创作的需要。运用Illustrator强大的图形和颜色的编辑功能可以创造出理想的效果。



"变形选项"对话框



图（14-j）变形后的效果

选择所有的标志图形和输入的文字，按快捷键 Ctrl + G 编组。选择图形组，执行"效果 > 变形 > 拱形"命令，在弹出的"变形选项"对话框中设置各项参数，完成后整个编组图形弯曲度与瓶子形状更加搭配，效果如图（14-j）所示。


图（14-k）改变填色



图（14-l）创建不透明蒙版后

选择瓶标红色到暗红色的渐变图形，依次按快捷键 Ctrl + C 和 Ctrl + F 复制并粘贴在前。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行"排列 > 置于顶层"命令，并改变"填色"为白色，效果如图（14-k）所示。

选择白色图形和编组的图形组，在"透明度"面板中建立不透明蒙版。瓶标图形以外不需要的部分被隐藏，效果如图（14-l）所示。



"透明度"面板



"字符"面板



图（14-m）输入文字

在"字符"面板中设置各项参数，再使用文字工具 T 在瓶标的左侧输入文字，如图（14-m）所示。

15 创建阴影效果

使用选择工具细致调整瓶子的整体效果，如图（15-a）所示。


图（15-a）调整图形


图（15-b）创建椭圆


图（15-c）高斯模糊

设置"填色"为暗紫色（R104、G74、B76），完成后选择"图层 1"图层，使用椭圆工具在瓶子底部创建一个椭圆形，并调整方向。完成后选择椭圆形，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行"排列 > 置于底层"命令，效果如图（15-b）所示。

选择椭圆形，执行"效果 > 模糊 > 高斯模糊"对话框，在弹出的"高斯模糊"对话框中设置各项参数，完成后单击"确定"按钮，阴影的模糊效果如图（15-c）所示。



"高斯模糊"对话框

使用选择工具选择所有瓶子图形，依次按快捷键 Ctrl+C 和 Ctrl+F 复制并粘贴在前，再按快捷键 Ctrl+G 编组。新建"图层 7"图层并置于最底层，把编组的图形拖动到"图层 7"图层中。



编组图形



新建图层并添加图形


图（16-a）选择图形


图（16-b）移动并变换大小


图（16-c）调整图形1


图（16-d）调整图形2


图（16-e）调整图形3

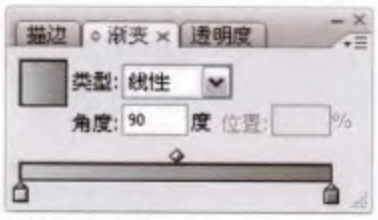

图（16-f）绘制底面图形


图（16-g）添加文字

16 复制整个瓶子并调整

使用选择工具，选择“图层 7”图层中的编组图形，如图（16-a）所示。移动到画面的右边并缩小大小，再单独调整小瓶子阴影的形状，效果如图（16-b）所示。

在“渐变”面板中设置各项参数。新建“图形 8”图层并置于最底层。选择矩形工具，创建底面矩形。完成后使用渐变工具调整渐变方向，效果如图（16-c）所示。



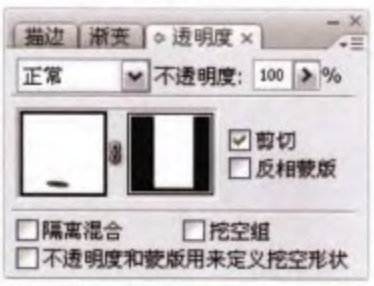
设置渐变参数



“图层”面板

使用选择工具选择底面图形，按快捷键 Ctrl+C 和 Ctrl+F 复制并粘贴在前，在“图层”面板中将复制得到的图形拖动到阴影图形的上面，再改变“填色”为白色，如图（16-d）所示。

选择白色图形和大瓶子的阴影图形，在“透明度”面板中建立不透明蒙版。然后在“透明度”面板中勾选“剪切”复选框，底面以外的多余部分被隐藏，效果如图（16-e）所示。



建立不透明蒙版

在“渐变”面板中设置渐变为暗红色（R74、G6、B6）到红色（R170、G17、B15）的线性渐变。使用矩形工具创建底面矩形。完成后使用渐变工具调整渐变方向，效果如图（16-f）所示。

在“字符”面板中设置各项参数，再使用文字工具在画面最上方的红色渐变矩形上输入文字，然后执行“文字 > 创建轮廓”命令，并使用钢笔工具进行调整，效果如图（16-g）所示。至此，本实例制作完成。



Works 21
Illustrator works

概念播放器

本实例以钢笔工具为主创建了一个造型简洁、质感强烈的概念型MP3播放器，强调了按钮的功能和操作的简便性。在制作耳机等配件时主要使用了混合工具。

文件位置

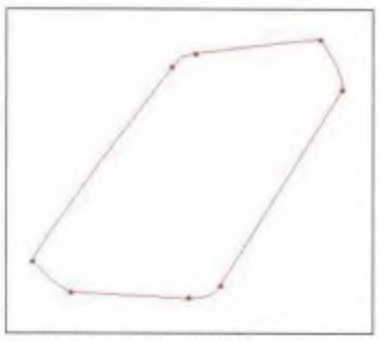
最终效果：Chapter 4\works21\Complete\概念播放器.ai
原始素材：Chapter 4\works21\Media\49-50.ai



图（1-a） “新建文档”对话框

01 新建文件

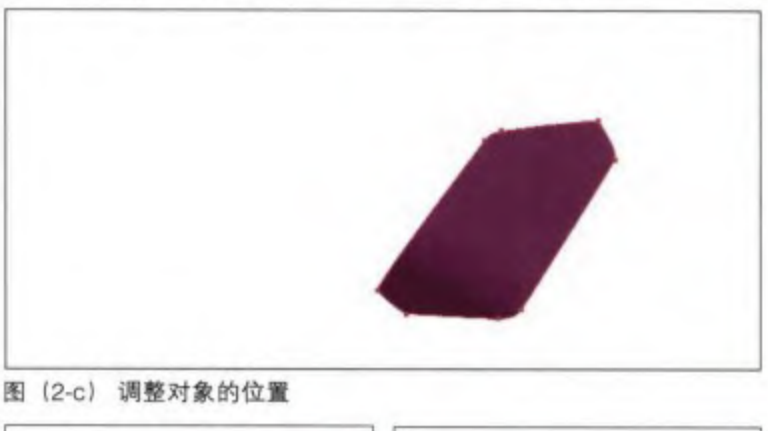
执行“文件 > 新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中设置“名称”为“概念播放器”，然后如图（1-a）所示继续设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



图（2-a） 创建闭合路径



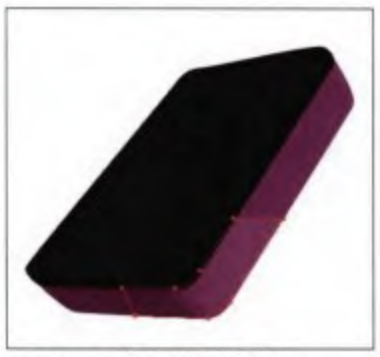
图（2-b） 渐变填色



图（2-c） 调整对象的位置



图（2-d） 创建平面



图（2-e） 创建转角的亮面



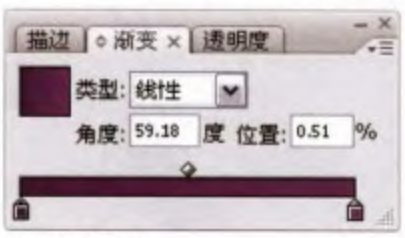
图（2-f） 创建平面



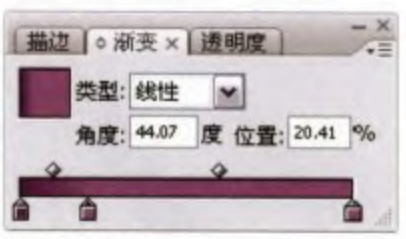
图（2-g） 创建最上层平面

02 创建播放器的基本形状

选择钢笔工具，创建如图（2-a）所示的闭合路径，作为播放器的外形，完成后在“渐变”面板中设置色标的颜色，填色效果如图（2-b）所示，最后使用选择工具将图形拖动到画板的右下方，效果如图（2-c）所示。



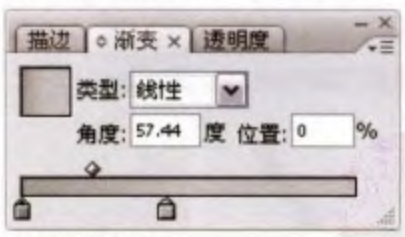
设置渐变色标



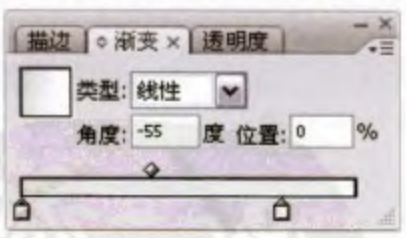
设置渐变色标

使用钢笔工具，在播放器外形上创建一个倾斜的播放器平面，在“渐变”面板中设置色标为黑色（R39、G27、B20）和黑色（R17、G14、B1），效果如图（2-d）所示。完成后在播放器转角处创建一个亮面，并按快捷键 Ctrl+[将其后移到黑色图形的下层，然后设置各渐变色标，其中第二个色标和第三个色标颜色相同，填色效果如图（2-e）所示。

继续创建灰色渐变的平面，作为播放器的平面过渡面，渐变填色效果如图（2-f）所示。完成后继续创建一个较亮的渐变平面，将其作为播放器平面的最上层，渐变填色效果如图（2-g）所示。



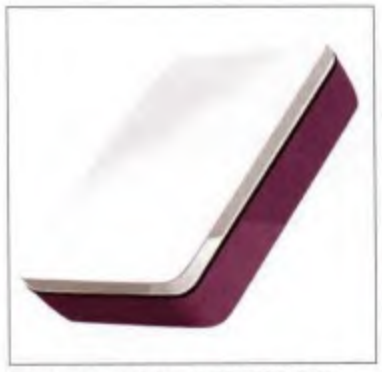
设置渐变色标



设置渐变色标

Tip/Point

播放器的外型由有透视效果的圆角矩形构成，绘制时除了使用钢笔工具以外，还可以使用圆角矩形工具创建一个基本的圆角矩形，然后结合倾斜工具和直接选择工具的使用，对圆角矩形进行倾斜变形。同时结合转换锚点工具修正因调整锚点位置而扭曲的路径。


图（3-a）创建灰色侧面的反光

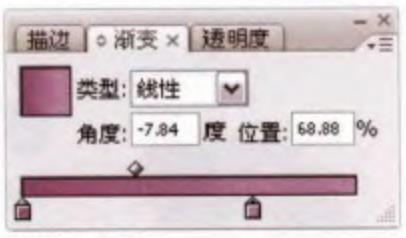

图（3-b）创建紫色侧面的亮面


图（3-c） 创建播放器底部的反光

03 创建播放器的反光细节

下面制作播放器的反光细节，使播放器的质感更加强烈。分别在播放器的侧面创建一个细长的亮面，在转角处创建一个渐变高光面，以及在平面的上方创建高光面，效果如图（3-a）所示。完成后在紫色的侧面创建一个细长的亮面并填色为白色，在“透明度”面板中设置“不透明度”为 40%，效果如图（3-b）所示。

继续在播放器的底部创建一个反光面，其中设置渐变色标为浅紫色（R249、G93、B234）和（R249、G148、B234），完成后在“透明度”面板设置“不透明度”，效果如图（3-c）所示。

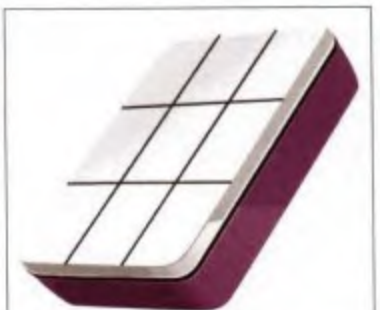


“渐变”面板



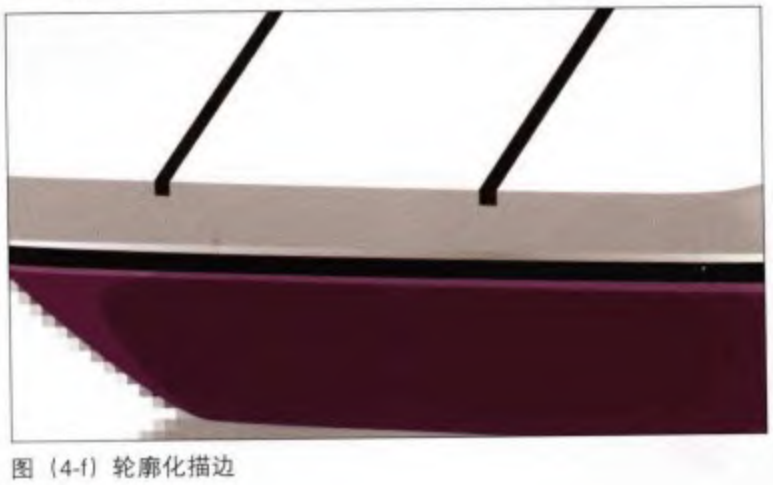
“透明度”面板


图（4-a）创建直线段


图（4-b）创建其他的分隔线


图（4-d）添加锚点


图（4-e）调整锚点的位置

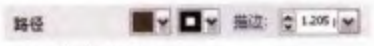

图（4-f）轮廓化描边

04 制作按钮分隔线

首先使用钢笔工具，在播放器平面上创建一条直线段，然后在选项栏中设置“描边粗细”，效果如图（4-a）所示。完成后继续创建 3 条直线段作为按钮的分隔线，效果如图（4-b）所示。

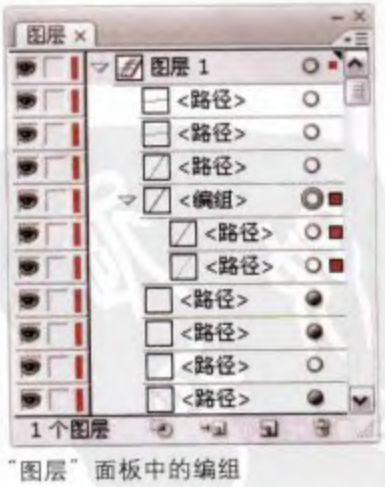
使用选择工具选择最初创建的直线段，然后执行“对象 > 路径 > 轮廓化描边”命令，将路径描边轮廓化，效果如图（4-c）所示。在“图层”面板中将路径和轮廓化路径编组。完成后选择钢笔工具，在轮廓化路径上单击以添加锚点，如图（4-d）所示，然后使用直接选择工具调整锚点位置，效果如图（4-e）所示。

使用相同的方法，将平行的直线段轮廓化，并将路径调整为如图（4-f）所示的效果。



路径的选项栏


图（4-c） 轮廓化描边

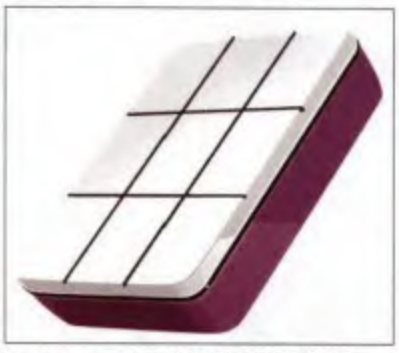


“图层”面板中的编组

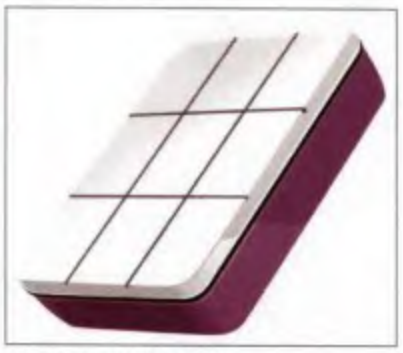


图（4-g）继续轮廓化描边

使用相同的方法，分别将其他分隔线进行轮廓化描边，结合钢笔工具和直接选择工具的使用，将路径创建为如图（4-g）所示的效果，播放器整体效果如图（4-h）所示。完成后将纵向的分隔线填色为深红色（R119、G104、B117），横向分隔线填色为深红色（R109、G86、B105），如图（4-i）所示。



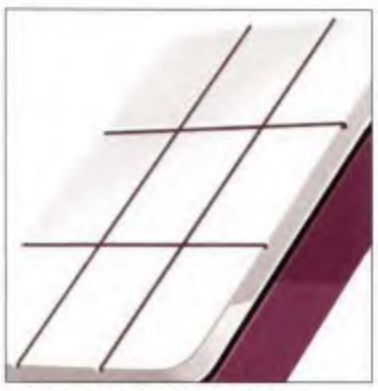
图（4-h）轮廓化描边并调整锚点



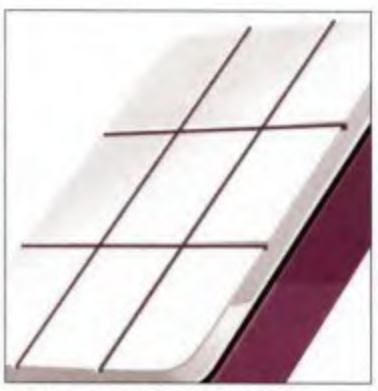
图（4-i）对路径填色

Tip/Point

执行“编辑 > 首选项”命令，在弹出的对话框中的“选择和锚点显示”选项面板中，可以设置选择锚点时的容差值。值越大，可以在较大范围内选择该锚点；值越小，可以在较小范围内更加精确地确定选择锚点。



图（5-a）创建白色分隔线

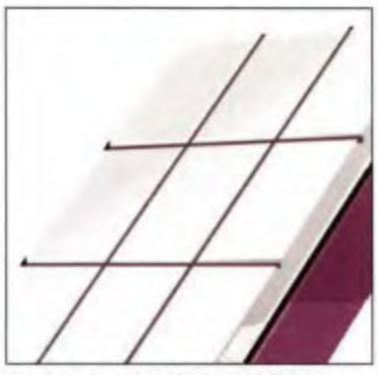


图（5-b）渐变填色的效果

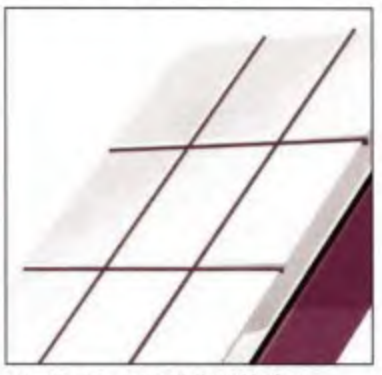
05 建立蒙版效果

使用与前面相同的方法，创建一组白色的分隔线，作为按钮的转折面，如图（5-a）所示，完成后对白色分隔线进行渐变填色，效果如图（5-b）所示，再分别将深色分隔线和浅色分隔线编组，最后使用选择工具在画板中框选所有对象并编组。

使用钢笔工具创建如图（5-c）所示的 4 个多边形并编组，然后同时选择该组和播放器编组，在“透明度”面板中建立不透明蒙版，将多边形建立为播放器的蒙版，播放器的按钮经过蒙版遮罩后，轮廓更加突出，效果如图（5-d）所示。



图（5-c）创建多边形并编组



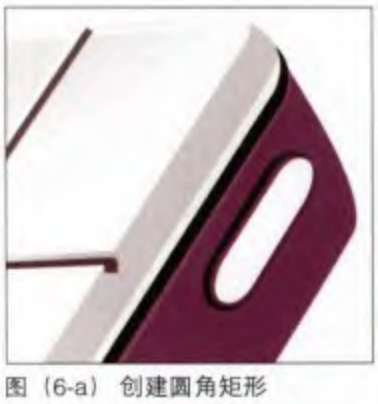
图（5-d）不透明蒙版的效果



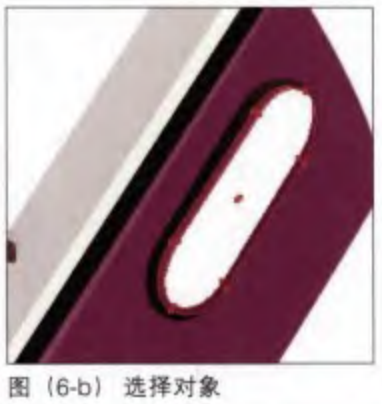
建立不透明蒙版



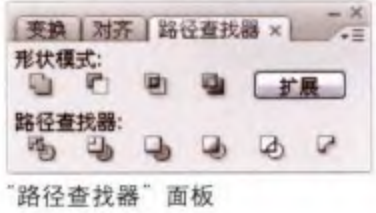
蒙版图层



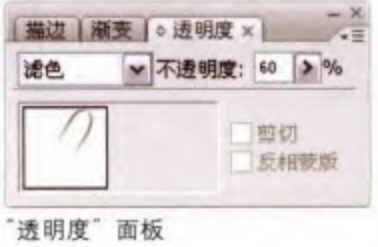
图（6-a）创建圆角矩形



图（6-b）选择对象



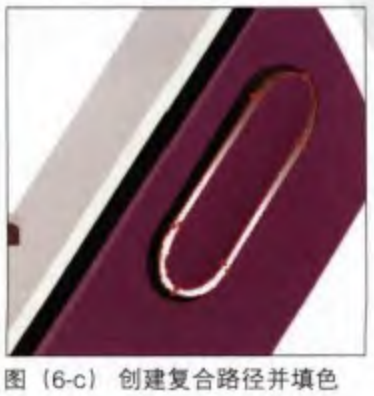
“路径查找器”面板



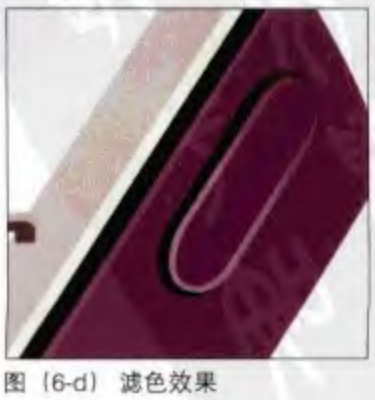
“透明度”面板

06 创建按钮

选择圆角矩形工具，在侧面创建多个圆角矩形并使用倾斜工具拖动倾斜，如图（6-a）所示，然后复制得到紫色图形，同时选择该图形和白色图形，再按住 Alt 键单击“与形状区域相减”按钮，得到复合路径，如图（6-b）所示，最后渐变填充路径并设置混合模式，如图（6-c）和图（6-d）所示。



图（6-c）创建复合路径并填色



图（6-d）滤色效果


图（7-a） 打开的文件


图（7-b） 添加图案


图（7-c） 镜像复制对象


图（7-d） 倾斜对象


图（7-e） 倾斜其他图案


图（7-f） 渐变填色的效果

07 制作按钮的图案

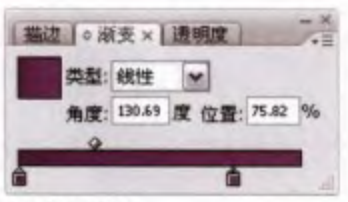
执行“文件 > 打开”命令，打开本书配套光盘中 Chapter 4\works21\Media\50.ai 文件，然后选择右下角的图案，如图（7-a）所示，将其拖移至“概念播放器”文件中，再调整到右方的按钮处，完成后分别将其他图案调整到不同的按钮处，效果如图（7-b）所示。

选择最初添加的图案，双击镜像工具，在弹出的“镜像”对话框中设置“轴”为“垂直”后单击“复制”按钮，镜像复制得到一个图案，效果如图（7-c）所示。

选择最上方的图案后选择倾斜工具，然后向右拖动图案进行倾斜，如图（7-d）所示。完成后使用相同的方法，根据播放器的倾斜度对其他图案进行倾斜处理，效果如图（7-e）所示。最后对所有图案编组，然后在“渐变”面板中设置渐变色标为深紫色（R135、G3、B129）和紫色（R212、G0、B216），渐变填色效果如图（7-f）所示。



“镜像”对话框



“渐变”面板



图（8-a） 输入文字



图（8-b） 将文字创建轮廓

08 创建金属文字

选择文字工具，在“字符”面板中设置各项参数，完成后在有颜色的区域输入文字，效果如图（8-a）所示，执行“文字 > 创建轮廓”命令，将文字创建为轮廓路径，效果如图（8-b）所示，最后将文字调整到按钮下方，并结合倾斜工具对文字轮廓进行倾斜，效果如图（8-c）所示。



“字符”面板



图（8-c） 倾斜文字

Tip/Point

利用“创建轮廓”命令将文字创建为编组形式的普通路径后，路径将不再有文字的属性。建议在创建轮廓前复制文字作为备用。



图（8-d）位移路径



图（8-e）渐变填色的效果



图（8-f）制作投影



图（8-g）制作金属文字

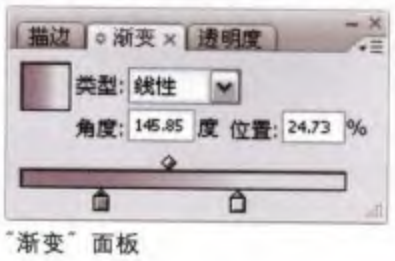
对轮廓文字执行“对象>路径>偏移路径”命令，在弹出的“位移路径”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，创建向外部位移的路径，效果如图（8-d）所示。在“图层”面板中同时选择位于内部的轮廓文字，在“渐变”面板中设置渐变色标为浅红色（R196、G171、B190）和浅灰色（R237、G237、B237），渐变填色效果如图（8-e）所示。

选择轮廓文字，分别按快捷键Ctrl+C和Ctrl+V拷贝并粘贴文字，然后将拷贝得到的文字填色为和按钮阴影相同的颜色，完成后将拷贝得到的文字后移并调整位置，作为文字的投影，效果如图（8-f）所示。

使用相同的方法，在金属文字的下方继续制作一个金属文字效果，完成后制作一个小按钮的细节，效果如图（8-g）所示。

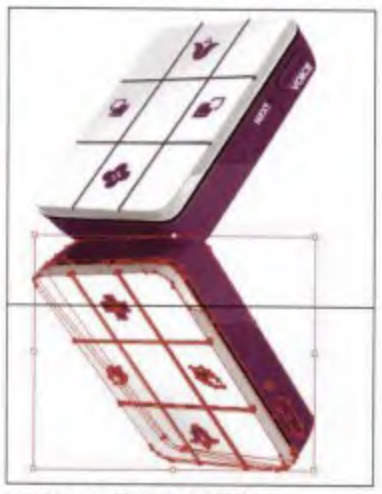


“位移路径”对话框



“渐变”面板


图（9-b）确定镜像中心点


图（9-c）镜像复制对象

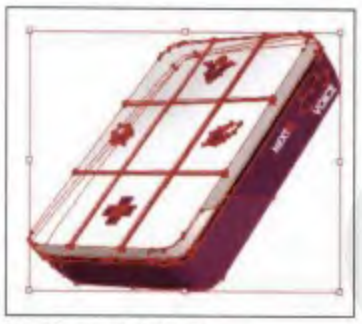

图（9-d）创建渐变矩形


图（9-e）建立不透明蒙版

09 制作倒影

使用选择工具全选除金属文字外的所有图形，再按快捷键Ctrl+G编组，如图（9-a）所示。选择镜像工具，按住Alt键的同时在播放器底部单击以确定中心点，如图（9-b）所示，然后在弹出的“镜像”对话框中设置参数，完成后单击“复制”按钮，镜像复制播放器，作为原播放器的倒影，效果如图（9-c）所示。

选择矩形工具，创建一个覆盖倒影的渐变矩形，其中设置渐变色标为白色和黑色，效果如图（9-d）所示。完成后全选矩形和倒影，在“透明度”面板中建立不透明蒙版，效果如图（9-e）所示。

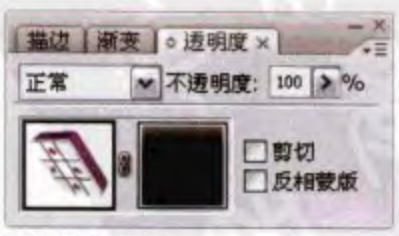

图（9-a）对象编组



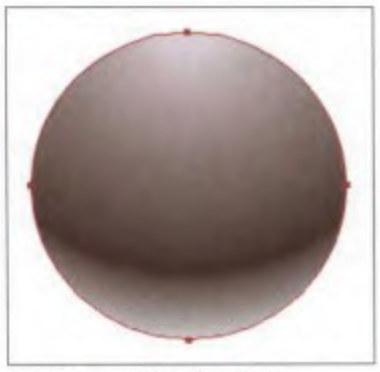
“镜像”对话框



黑白线性渐变

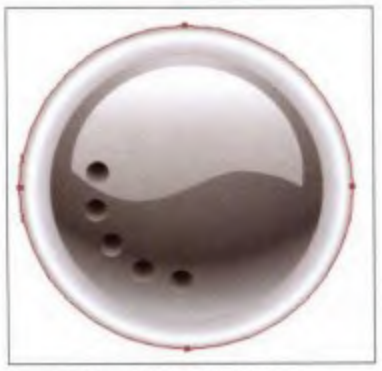


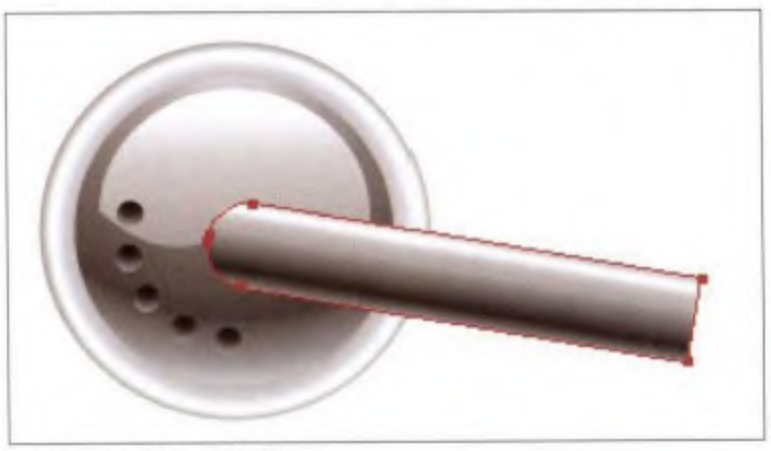
“透明度”面板


图（10-a） 创建基本外形


图（10-b） 创建高光


图（10-c） 创建凹槽


图（10-d） 创建耳塞外沿

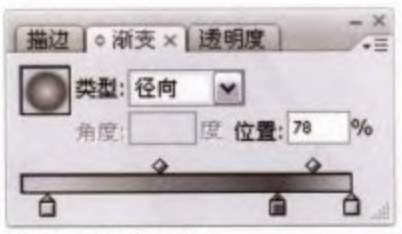

图（10-e） 创建更多细节


图（10-f） 创建另一只耳机和细节

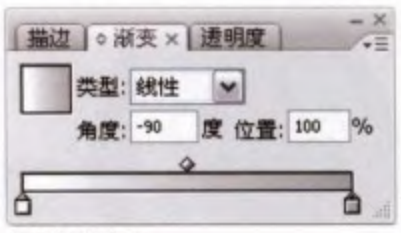
10 创建耳机

选择椭圆工具，按住Shift键的同时创建一个正圆图形，再在“渐变”面板中设置渐变色标，然后使用渐变工具从圆的上方向下拖动进行径向渐变，创建耳塞的基本外形，效果如图（10-a）所示。

选择钢笔工具，创建圆的高光图形，然后渐变填色，效果如图（10-b）所示。完成后使用椭圆工具创建耳塞的凹槽，渐变填色效果如图（10-c）所示。最后创建耳塞的外沿，渐变填色效果如图（10-d）所示。



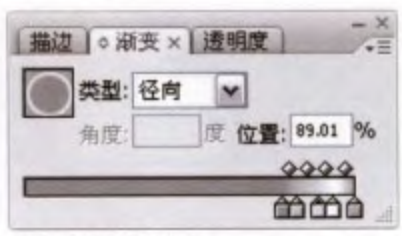
基本外形的渐变色



高光的渐变色



耳塞凹槽的渐变色



耳塞外沿的渐变色

继续使用钢笔工具创建耳机的部件，如图（10-e）所示，完成后继续创建细节和另一只耳机，效果如图（10-f）所示。最后对耳机编组并制作倒影效果，如图（10-g）所示，然后将耳机调整到如图（10-h）所示的位置。


图（10-g） 创建投影


图（10-h） 调整对象位置

11 创建耳机线

使用钢笔工具在播放器上创建一条曲线，然后在选项栏中设置描边选项，效果如图（11-a）所示，完成后执行“对象 > 路径 > 轮廓化描边”命令，再对路径进行渐变填色，效果如图（11-b）所示。



路径的选项栏


图（11-a） 创建曲线路径


图（11-b） 轮廓化描边并填色



图（11-c）创建细长的白线



图（11-f）混合的效果


图（11-d）确定混合锚点 1


图（11-e）确定混合锚点 2



图（11-g）制作另一条耳机线

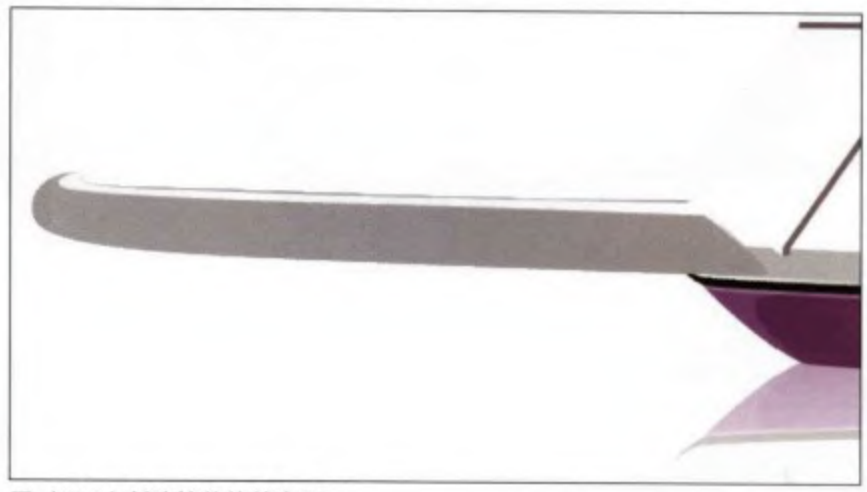
继续在耳机线中创建一条细长的白色曲线，并进行轮廓化描边，如图（11-c）所示。完成后使用选择工具同时选择两条路径，双击混合工具，在弹出的“混合选项”对话框中进行设置，单击“确定”按钮后分别在对应的锚点上单击以确定混合的位置，如图（11-d）和图（11-e）所示，混合效果如图（11-f）所示。



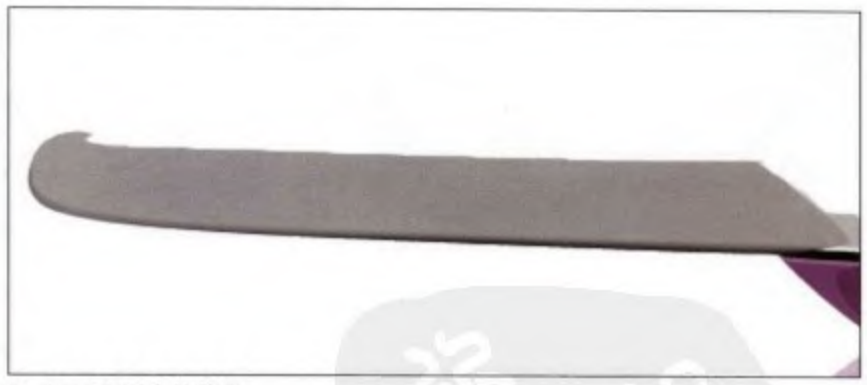
“混合选项”对话框

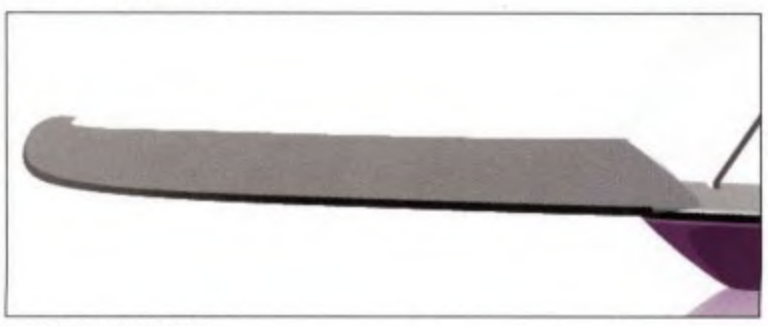
最后使用相同的方法制作另一条耳机线，并将两条耳机线后移到播放器和耳塞后面，效果如图（11-g）所示。

继续在播放器的左方分别创建如图（11-h）所示的图形，作为挂件的基本形状。使用相同的方法，创建基于这两个图形的混合效果，如图（11-i）所示。完成后继续创建如图（11-j）所示的图形，同样创建混合效果，如图（11-k）所示，最后将其后移一层作为挂件的暗面，如图（11-l）所示。


图（11-h）创建挂件的基本形


图（11-i）混合的效果

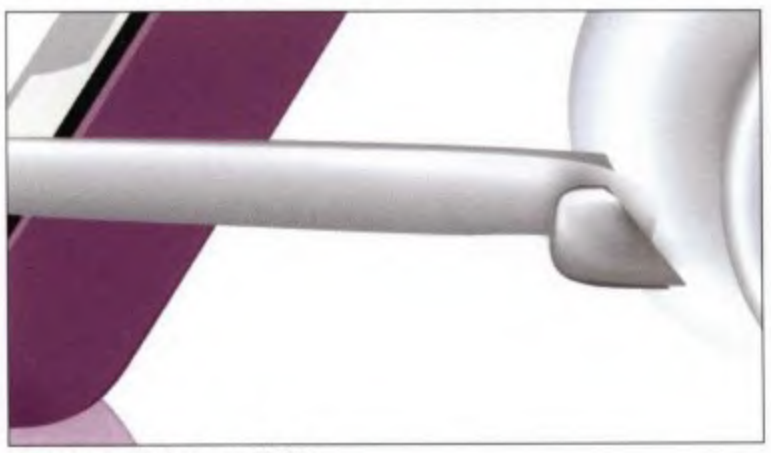

图（11-k）混合的效果


图（11-j）创建图形


图（11-l）制作挂件的暗面



图（12-a）创建转折面



图（12-b）创建另一个转折面



图（12-c）后移转折面对象



图（12-h）制作挂件的投影



图（12-i）渐变填色的效果



图（12-j）制作高光和阴影

12 制作挂件的细节

使用与前面相同的方法，分别为挂件创建两个转折面，如图（12-a）和图（12-b）所示，完成后将其后移到播放器的后面，效果如图（12-c）所示。

继续创建挂件的连接部分，注意渐变颜色的统一性，效果如图（12-d）所示，完成后制作金属部件，并添加一些高光细节，效果如图（12-e）至图（12-g）所示。



图（12-d）制作挂件的连接部分



图（12-e）制作金属部件

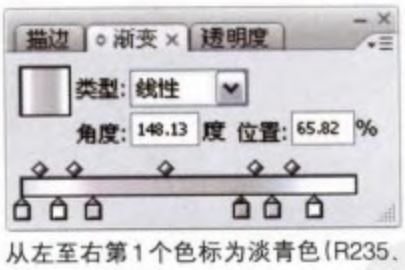


图（12-f）制作高光



图（12-g）制作金属部件的细节

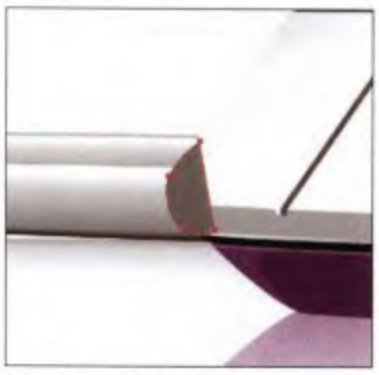
结合不透明蒙版为挂件制作一个投影效果，如图（12-h）所示。完成后在播放器和耳机线之间制作一个连接装置，并在“渐变”面板中设置渐变色标，渐变填色效果如图（12-i）所示，最后添加高光和阴影的细节，效果如图（12-j）所示。



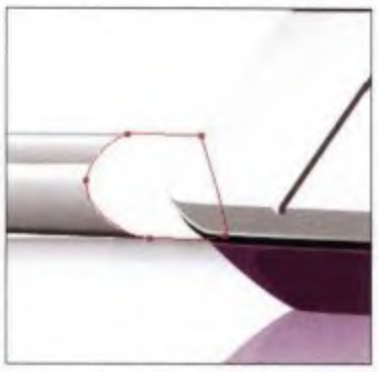
从左至右第1个色标为淡青色(R235、G239、B243)，第2个和第6个色标为白色（R255、G255、B255），第3个色标为淡粉色（R237、G227、B233），第4个色标为灰色（R213、G212、B210）

Tip/Point

进行渐变填色时，建议先在“渐变”面板设置色标的颜色，然后使用渐变工具直接对选定对象进行渐变填色，以灵活地控制渐变填色效果。


图（13-a）大环境灰色图形


图（13-b）高斯模糊效果


图（13-c）创建白色图形


图（13-d）不透明蒙版的效果


图（13-e）创建青色背景



图（13-f）创建文字



图（13-g）为文字轮廓填色

13 创建阴影细节并添加素材

使用钢笔工具，在播放器的左下角创建如图（13-a）所示的灰色图形，然后执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（13-b）所示。

创建如图（13-c）所示的白色图形，然后将其建立为阴影的不透明蒙版，将阴影范围控制在挂件范围内，效果如图（13-d）所示。



“高斯模糊”对话框



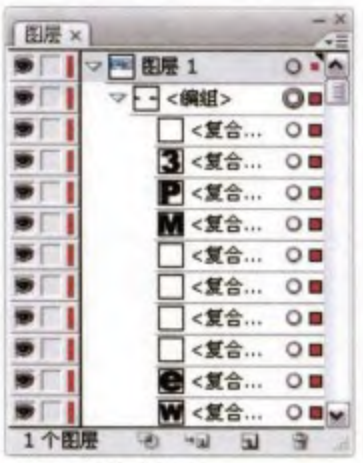
建立不透明蒙版

使用矩形工具沿画板边缘创建一个矩形作为背景，设置“填色”为青色（R0、G204、B255），按快捷键 Shift+Ctrl+[将矩形置为底层，效果如图（13-e）所示。完成后使用文字工具在画板的左方输入白色文字，设置各项参数后的效果如图（13-f）所示。使用相同的方法，将文字创建为轮廓并填色为黑色和白色，如图（13-g）所示。

最后置入本书配套光盘中 Chapter 4\works21\Media\49.ai 文件中的素材，将素材调整到文字下方，效果如图（13-h）所示。至此，本实例制作完成。



“字符”面板



将文字创建为轮廓



图（13-h）置入素材后的最终效果









Works 22
Illustrator works



动力之窗

本实例主要使用钢笔工具创建汽车的外形，再通过渐变功能、网格工具以及混合命令创建具有金属感的立体汽车。

文件位置

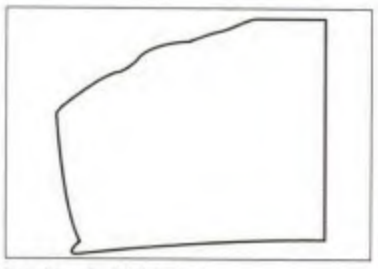
最终效果：Chapter 4\works22\Complete\动力之窗.ai
原始素材：Chapter 4\works22\Media\01-02.ai



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建背景图像

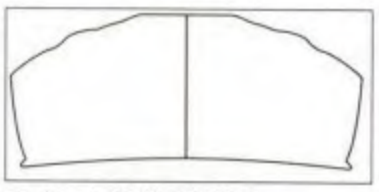
执行“文件>新建”命令，弹出“新建文档”对话框，设置“名称”为“动力之窗”，如图（1-a）所示设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



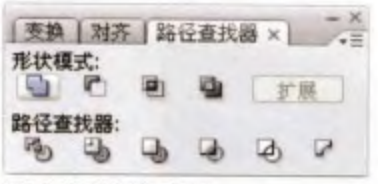
图（2-a）绘制图形



“镜像”对话框



图（2-b）镜像后的效果

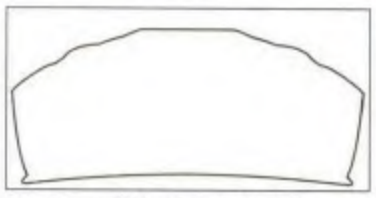


“路径查找器”面板

02 创建车尾基本图形

选择钢笔工具，绘制车尾一半的图形，如图（2-a）所示。使用选择工具选择绘制完成的图形，双击镜像工具，在弹出的对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（2-b）所示水平复制绘制的图形，并使用选择工具微调位置。

使用选择工具选择两个图形，然后在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相加”按钮，两个图形合并为一个图形，效果如图（2-c）所示。选择合并后的图形，然后在“渐变”面板中设置渐变，完成后使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（2-d）所示。



图（2-c）相加图形后的效果



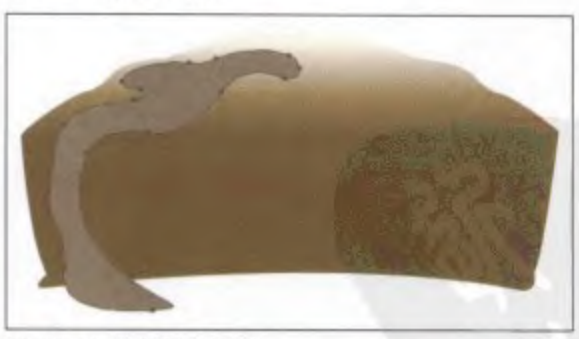
设置渐变参数

设置“填色”为棕色（R181、G166、B133），“描边”为无，使用钢笔工具绘制如图（2-e）所示的图形。选择绘制的棕色图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，模糊效果如图（2-f）所示。

使用相同的方法镜像高斯模糊图形，再选择两个模糊图形并按快捷键Ctrl+G编组，效果如图（2-g）所示。使用选择工具选择最底层的车尾图形，按快捷键Ctrl+C复制图形，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前。



图（2-d）绘制渐变图形



图（2-e）绘制棕色图形



“高斯模糊”对话框



图（2-f）高斯模糊后的效果



图（2-g）镜像对象后的效果



图（2-h）复制填充图形



图（2-i）创建不透明蒙版

单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于顶层”命令，使复制得到的图形位于最顶层，并重新设置“填色”为白色，效果如图（2-h）所示。

选择编组的图形组和位于最顶层的车尾图形，在“透明度”面板中建立不透明蒙版，如图（2-i）所示，车尾图形以外的模糊图形被隐藏了。



图（3-b）设置不透明度后的效果



“高斯模糊”对话框

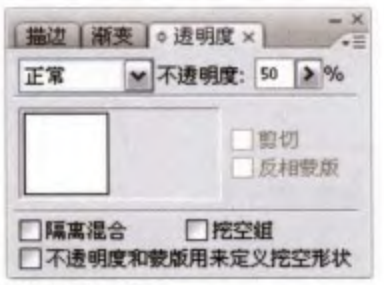
03 创建车尾图形的凹凸立体感

设置“填色”为象牙色（R255、G255、B247），使用钢笔工具绘制如图（3-a）所示的图形，并设置“不透明度”为50%，效果如图（3-b）所示。

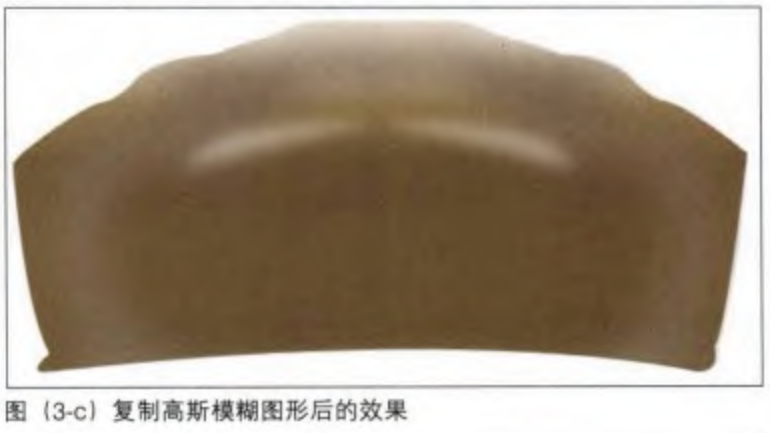
使用选择工具选择绘制的图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，创建高斯模糊图形，并使用相同的方法镜像模糊图形，完成后的效果如图（3-c）所示。



图（3-a）绘制图形



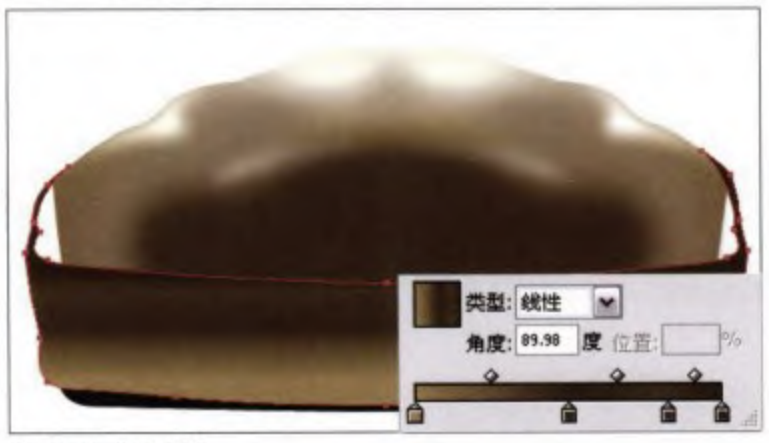
“透明度”面板



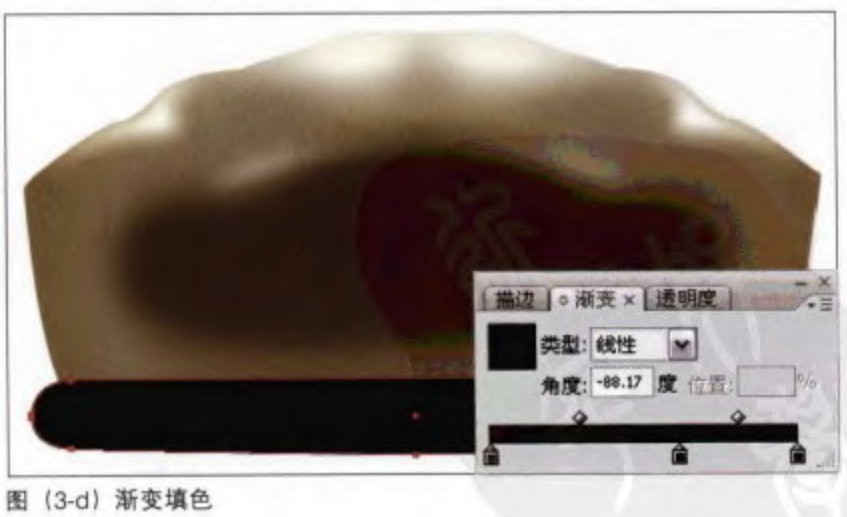
图（3-c）复制高斯模糊图形后的效果

使用相同的方法，在车尾图形上创建深酱色的高斯模糊图形。完成后在“渐变”面板中设置渐变各项参数，然后使用圆角矩形工具在车尾图形的底部创建圆角矩形，完成后使用选择工具进行微调，效果如图（3-d）所示。

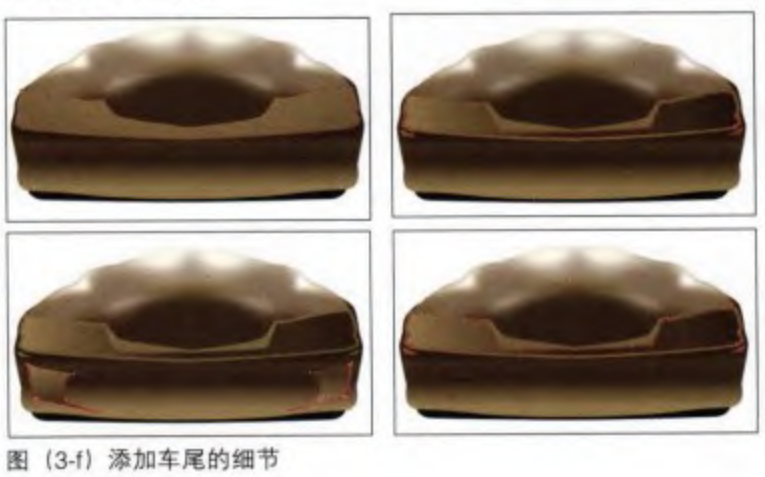
使用相同的方法，在“渐变”面板中设置参数，完成后绘制如图（3-e）所示的图形。



图（3-e）渐变填色



图（3-d）渐变填色



图（3-f）添加车尾的细节

使用相同的方法，用钢笔工具配合“渐变”面板设置各项参数，添加车尾部分的细节，如图（3-f）所示。



图（3-g）绘制渐变图形

使用相同的方法，用钢笔工具配合“渐变”面板设置各项参数，绘制车尾灯图形，如图（3-g）所示。

设置“填色”为橘黄色（R246、G146、B32），使用椭圆工具在车尾图形上绘制一个正圆图形，按快捷键Ctrl+C复制图形，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前并缩小图形，更改“填色”为白色，效果如图（3-h）所示。选择两个图形，执行“对象>混合>建立”命令，混合效果如图（3-i）所示。按住Alt键使用选择工具复制图形并调整大小，效果如图（3-j）所示。



图（3-h）绘制图形



图（3-i）混合效果



图（3-j）复制并调整混合图形的大小

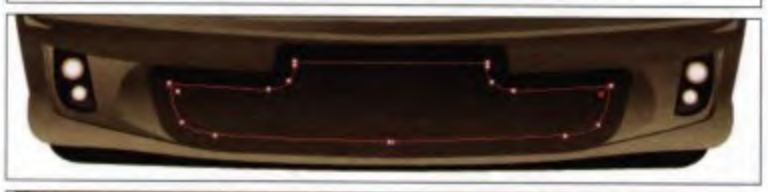


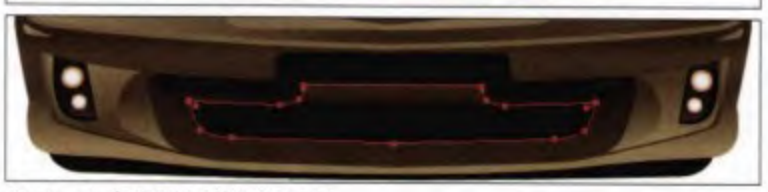
图（4-a）绘制车尾区域上图形



图（4-b）绘制车尾区域下图形







图（4-c）复制并调整渐变图形



图（4-d）绘制描边路径

04 绘制车尾底部细节

使用钢笔工具配合“渐变”面板设置各项参数，依次绘制出车尾的深棕色图形细节，并使用渐变工具调整渐变的方向，调整中注意光线的方向一致性，如图（4-a）和图（4-b）所示。

使用钢笔工具继续绘制细节，并按快捷键Ctrl+C复制图形，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前并调整图形，效果如图（4-c）所示。

选择钢笔工具，设置“填色”为无，“描边”为白色，在“描边”面板中设置“粗细”为1 pt，绘制一条描边路径，如图（4-d）所示。绘制完成后选择描边路径，再执行“对象>路径>轮廓化描边”命令，使描边路径转换为图形，如图（4-e）所示。使用相同的方法重新设置“填色”为土黄色到深棕色的渐变，效果如图（4-f）所示。



图（4-e）轮廓化描边



图（4-f）重新设置填色为渐变后的效果



图（4-g）绘制渐变图形1



图（4-h）绘制渐变图形2

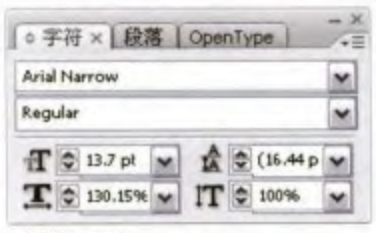
使用相同的方法，用钢笔工具配合“渐变”面板设置各项参数，绘制出渐变图形，并使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（4-g）至图（4-i）所示。



图（4-i）绘制完成后的效果



图（5-a）创建混合图形



“字符”面板



图（5-b）输入文字



图（5-c）复制圆形

05 绘制车灯

用圆角矩形工具绘制一大一小两个圆角矩形，分别设置“填色”为橘黄色和白色。选择两个图形并创建混合效果，然后按住Alt键用选择工具复制移动混合得到的图形到其他位置，如图（5-a）所示。

执行“窗口>文字>字符”命令，在弹出的面板中设置各项参数，然后使用文字工具T，如图（5-b）所示输入文字。

设置“填色”为橘黄色（R250、G175、B58），“描边”为无，在按住Shift键的同时使用椭圆工具绘制一个正圆，再按住Alt键使用选择工具复制移动正圆到其他位置，如图（5-c）所示。



“高斯模糊”对话框



图（5-d）高斯模糊效果

选择两个橘黄色圆形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮。车灯的发光效果创建完成，如图（5-d）所示。



设置渐变参数



图（5-e）创建渐变圆形

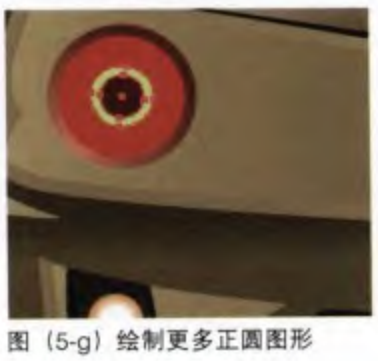
在“渐变”面板中设置各项渐变参数，然后使用椭圆工具创建一个正圆并调整渐变方向，如图（5-e）所示，再设置“填色”为红色（R242、G16、B0），绘制正圆图形，如图（5-f）所示。

设置“填色”分别为棕色（R129、G4、B3），黄色（R225、G235、B97），绘制更小直径的正圆图形，如图（5-g）所示。选择棕色和黄色圆形，执行“对象>混合>建立”命令，混合效果如图（5-h）所示。

使用相同的方法，如图（5-i）所示创建一个黄色（R225、G235、B97）和白色（R244、G244、B244）的混合圆形。



图（5-f）绘制红色圆形



图（5-g）绘制更多正圆图形


图（5-h）混合效果


图（5-i）创建混合圆形



“旋转”对话框


图（5-j）旋转完成后效果

完成后选择混合圆形，双击旋转工具，在弹出的“旋转”对话框中设置各项参数，完成后单击“复制”按钮，复制旋转得到一个圆形。按快捷键Ctrl+D多次重复上一步的操作，效果如图（5-j）所示。使用相同的方法，复制得到另一侧的车灯图形，效果如图（5-k）所示。

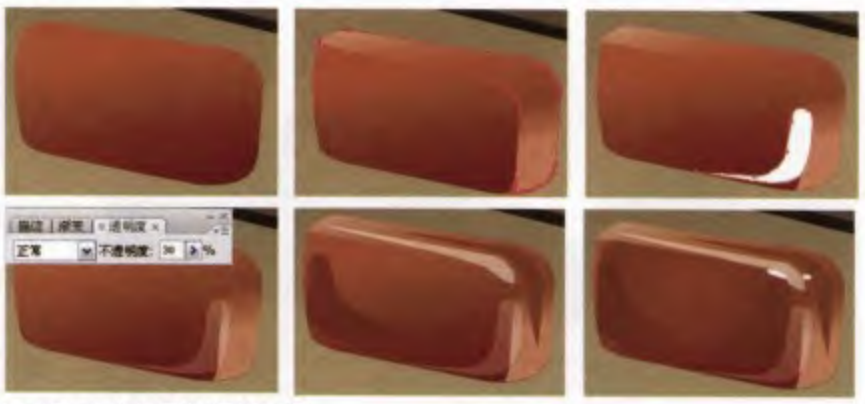


图（5-k）绘制车灯完成后的效果


图（6-b）调整镜像复制图形后的效果

06 添加车尾细节

在“渐变”面板中设置各项渐变参数，用圆角矩形工具配合钢笔工具，依次绘制组成车反射灯的各个渐变图形，并调整渐变方向，根据需要在“透明度”面板中设置图形的不透明度，如图（6-a）所示。


图（6-a）绘制反射灯的过程

选择所有的车反射灯细节，编组并镜像复制得另一个反射灯。按住Shift键使用选择工具水平移动镜像复制编组图形，效果如图（6-b）所示。


图（6-c）打开的素材


图（6-d）添加素材



图（6-e）绘制车牌

打开本书配套光盘中Chapter 4\works22\Media\01.ai文件，如图（6-c）所示。使用选择工具将素材拖移至“动力之窗”文件中，并调整大小和位置，效果如图（6-d）所示。用圆角矩形工具绘制渐变图形，创建如图（6-e）所示的车牌。



图（6-f）添加车牌号


图（6-g）绘制渐变图形

继续使用混合命令添加车尾的车灯和尾气管细节，再使用文字工具在车牌上输入文字并在“字符”面板中调整各项参数，效果如图（6-f）所示。

结合钢笔工具和“渐变”面板，绘制如图（6-g）所示的两个灰色系的不规则渐变图形，勾勒车顶区域的轮廓。使用钢笔工具绘制不规则的图形，其中“填色”为深灰色（R34、G30、B31），“描边”为土黄色（R222、G218、B190），再添加网格状的描边路径，然后复制得到另一个车窗，如图（6-h）所示。


图（6-h）绘制车窗


图（6-i）绘制车灯



图（6-j）选择图形



图（6-k）发光效果.

分别绘制暗红色（R153、G4、B9）和橘黄色（R250、G175、B58）的图形并混合，再绘制黄色（R255、G241、B0）的圆角矩形，如图（6-i）所示。

选择吸管工具在车灯上分别吸取红色和橘黄色，然后使用钢笔工具在车灯上绘制半月牙图形，如图（6-j）所示。



"高斯模糊"对话框

选择月牙图形，执行"效果>模糊>高斯模糊"命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击"确定"按钮。车灯发光的模糊光晕图形就创建完成，效果如图（6-k）所示。

Tip/Point

吸管工具用于采集色样以指定新的填色。可以从现用图形或屏幕上的任何位置采集色样。

图（7-b）绘制两个椭圆形

图（7-c）创建混合效果

07 绘制车身

新建"图层3"图层并置于"图层1"图层下方。设置"填色"为深褐色（R10、G9、B7），"描边"为无，使用钢笔工具绘制如图（7-a）所示的车身图形，并使用渐变图形制作车灯的细节。分别设置"填色"为深红色（R149、G68、B41）和暗红色（R77、G24、B14），如图（7-b）所示绘制两个圆形。选择两个圆形，执行"对象>混合>建立"命令，混合图形效果如图（7-c）所示，混合效果使绘制的靠背具有柔软感。

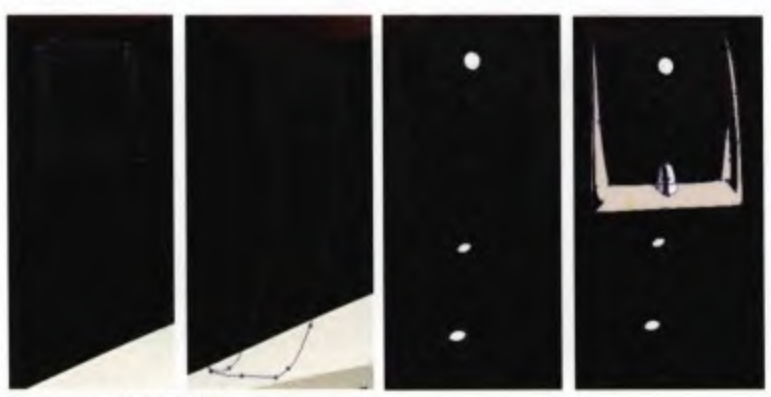


图（7-a）绘制车身



图（7-d）复制图形

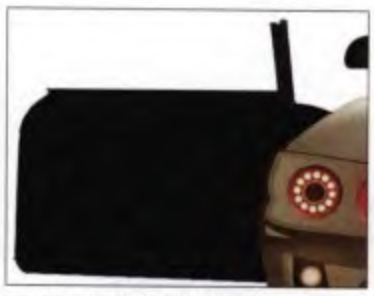
镜像复制创建的混合图形，效果如图（7-d）所示。使用钢笔工具并设置渐变填色和不同的填色，如图（7-e）所示绘制完成皮带扣和皮带。镜像复制皮带扣和皮带图形，效果如图（7-f）所示。



图（7-e）绘制皮带扣



图（7-f）复制皮带扣


图（8-a）绘制黑色图形


图（8-b）绘制暗红图形


图（8-c）绘制灰色图形


图（8-d）绘制部件


图（8-f）绘制两个图形


图（8-g）创建混合图形


图（8-h）混合图形并添加阴影


图（8-i）添加细节



图（8-j）镜像复制车门编组图形

08 绘制车门

设置“填色”为黑色（R9、G7、B8），如图（8-a）所示，使用钢笔工具绘制车门的一个大致轮廓。设置“填色”为暗红色（R91、G17、B4），如图（8-b）所示绘制车门的内面。设置不同的灰色渐变并绘制车门的细节，如图（8-c）所示。设置银色到灰色的不同渐变，绘制如图（8-d）所示的机器部件图形并编组。

选择编组的机器部件图形，设置图层混合模式为“叠加”，机器部件自然融入车门的其他细节中，效果如图（8-e）所示。

设置“填色”为暗红色和黑色，如图（8-f）所示使用钢笔工具绘制两个图形，再执行“对象>混合>建立”命令，效果如图（8-g）所示。



“透明度”面板


图（8-e）叠加混合效果

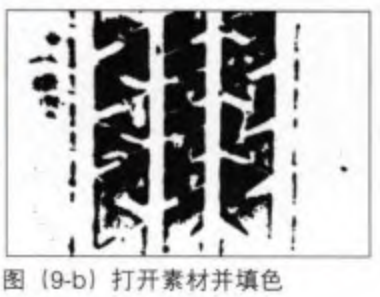
使用相同的方法创建混合图形，并在混合图形下面创建高斯模糊效果，从而形成自然的阴影效果，如图（8-h）所示。添加铆钉和金属扣的细节，如图（8-i）所示。完成后编组全部组成车门的对象，再镜像复制得到如图（8-j）所示的效果。

09 绘制车轮

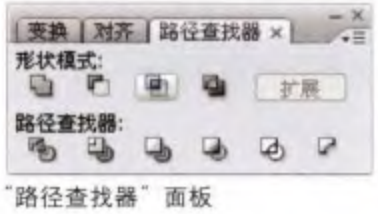
设置“填色”为黑色（R16、G12、B10），使用钢笔工具绘制一个轮胎外形，如图（9-a）所示。


图（9-a）绘制轮胎

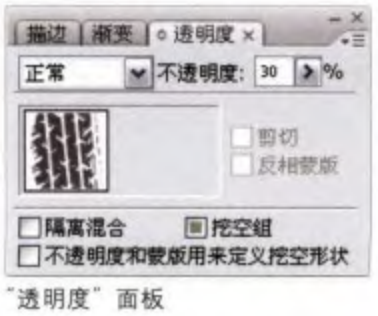
打开本书配套光盘中Chapter 4\works22\Media\02.ai文件，重新填色为灰色（R102、G102、B102），如图（9-b）所示。


图（9-b）打开素材并填色

使用选择工具将素材图形拖移至“动力之窗”文件中，并调整大小和位置，完成后复制底层的轮胎图形并粘贴在前，选择复制得到的图形和轮胎纹理图形，单击“路径查找器”面板中的“与形状区域相交”按钮，设置相交后的轮胎纹理图形的不透明度为30%，效果如图（9-c）所示。



“路径查找器”面板



“透明度”面板



图（9-e）创建其他轮胎

按住Alt键使用选择工具复制移动副本到原来图形的后面，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令，使复制的车轮图形置于下面，如图（9-d）所示。使用相同的方法镜像复制两个轮胎图形，效果如图（9-e）所示。



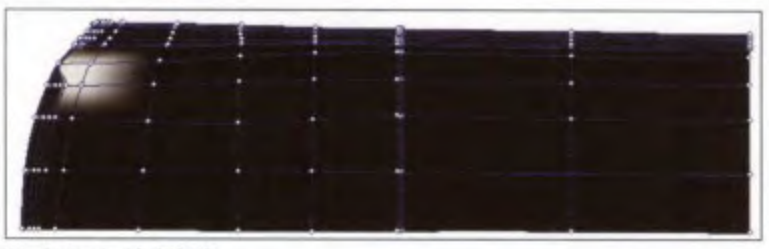
图（9-c）设置不透明度后



图（9-d）复制图形并置于底层



图（10-b）创建网格



图（10-c）填充颜色



图（10-d）填充颜色完成后的效果



图（10-e）绘制车胎图形



图（10-f）创建网格



图（10-i）创建完成整个车身效果

10 绘制小车的车身

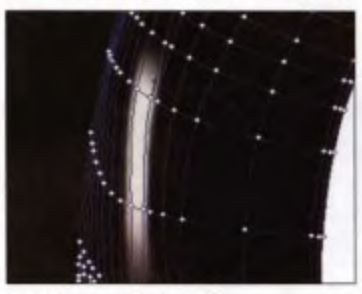
设置“填色”为棕色（R80、G68、B42），使用钢笔工具，绘制车身侧面的轮廓图形，如图（10-a）所示。

选择网格工具，根据车身的起伏轮廓创建网格，如图（10-b）所示。完成后设置“填色”为灰白色（R231、G231、B231），使用网格工具填充网格上的单个锚点，如图（10-c）所示。设置不同的填色并分别填充单个锚点，效果如图（10-d）所示。



图（10-a）绘制车身图形

设置“填色”为棕色（R64、G34、B17），使用钢笔工具如图（10-e）所示绘制一个轮胎上挡板的图形。使用网格工具创建网格，如图（10-f）所示，并设置“填色”为白色，再使用网格工具填充网格锚点为棕色（R64、G34、B17），如图（10-g）所示，完成后的效果如图（10-h）所示。



图（10-g）填充网格

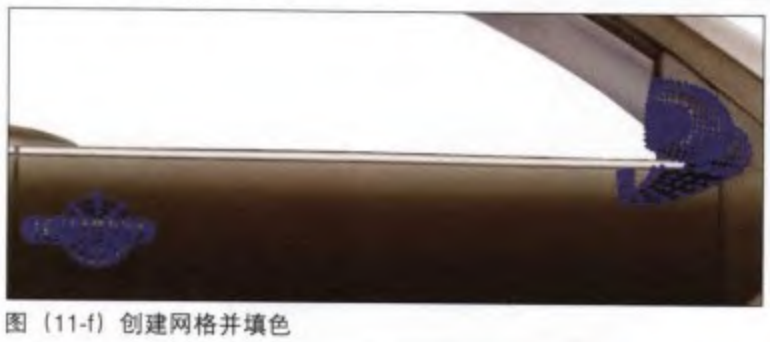


图（10-h）填充颜色后的效果

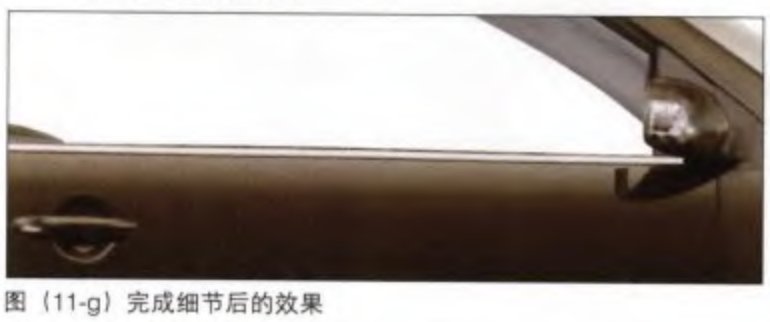
使用相同的方法，依次创建完成前轮胎挡板图形，效果如图（10-i）所示，在创建车身网格时要把握好大的块面变化，然后进行细微的颜色细节调整，光面和阴影面的色调要保持一致。



图（11-e）复制并添加网格图形效果



图（11-f）创建网格并填色



图（11-g）完成细节后的效果



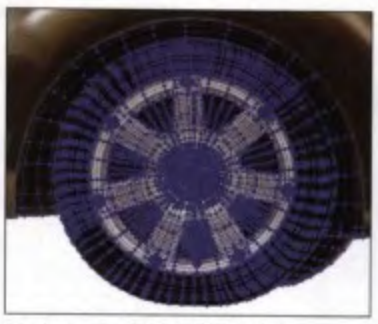
图（11-h）创建网格并填色



图（11-i）完成车罩后的效果

11 添加小车的细节构件

创建轮胎的网格并填充黑色与银色的同类色系颜色，如图（11-a）所示，效果如图（11-b）所示。创建车尾灯的网格并填充红色的同类色系颜色，如图（11-c）所示，效果如图（11-d）所示。按住Alt键使用选择工具复制移动轮胎，创建完成轮胎图形后添加前车灯网格图形，效果如图（11-e）所示。



图（11-a）创建网格并填色



图（11-b）完成车胎后的效果



图（11-c）创建网格并填色

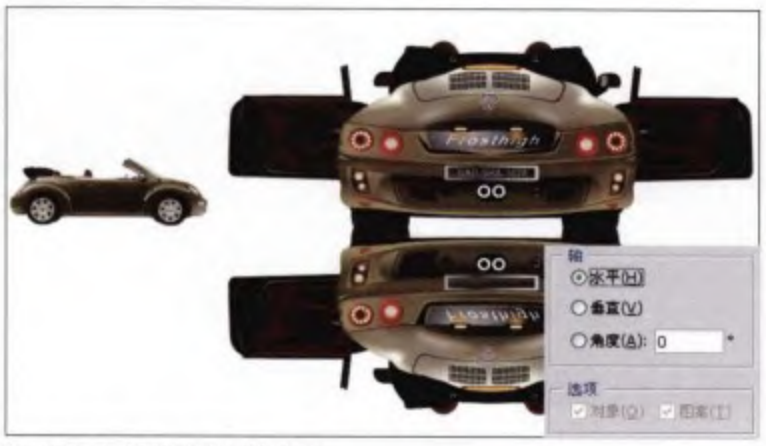


图（11-d）完成车灯后的效果

使用相同的方法，创建小车门的拉手和后视镜网格，再填充土黄色的类似色系颜色，如图（11-f）所示，效果如图（11-g）所示。创建车罩网格并填充黑色的同类色系颜色，如图（11-h）所示，效果如图（11-i）所示。最后添加其他的细节网格图形，最终效果如图（11-j）所示。至此，小车创建完成。



图（11-j）绘制小车完成后的效果



图（12-a）镜像图形后的效果

12 创建汽车的倒影

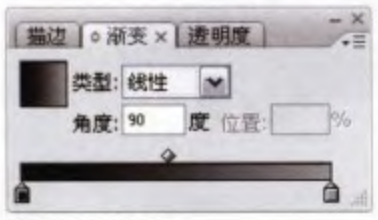
使用选择工具选择大车的所有对象并进行编组，再双击镜像工具，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“复制”按钮，然后使用选择工具调整镜像图形的位置，创建如图（12-a）所示的镜像效果。


图（12-b）创建渐变矩形



“透明度”面板

在“渐变”面板中设置渐变参数，然后使用矩形工具创建渐变矩形，使创建的渐变矩形完成遮盖下面的跑车图形，如图（12-b）所示。

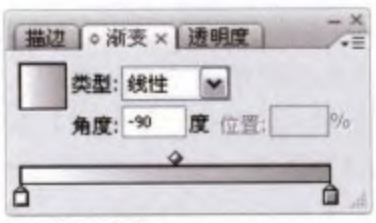


设置渐变参数


图（12-c）创建不透明蒙版的效果

选择创建的渐变矩形和下面的整个车图形，在“透明度”面板中建立不透明蒙版，效果如图（12-c）所示。使用相同的方法，创建小车的阴影，效果如图（12-d）所示。


图（12-d）创建倒影完成后的效果



设置渐变参数



“矩形”对话框

13 创建底面图形

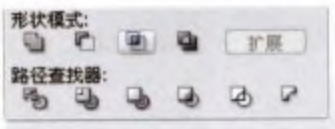
在“渐变”面板中设置各项参数，再双击矩形工具，在弹出的“矩形”对话框中设置参数，创建渐变矩形，并使用选择工具调整渐变矩形的位置，效果如图（13-a）所示。


图（13-a）创建渐变矩形并调整位置

使用相同的方法，设置填色为灰绿色（R126、G120、B98），使用矩形工具创建如图（13-b）所示的矩形，作为导航条的基本形状。


图（13-b）创建灰色矩形

选择最下面的渐变灰色图形，按快捷键Ctrl＋C复制，按快捷键Ctrl＋F粘贴在前。选择复制得到的图形和绘制的灰绿色矩形，单击“路径查找器”面板中的“与形状区域相交”按钮，效果如图（13-c）所示。



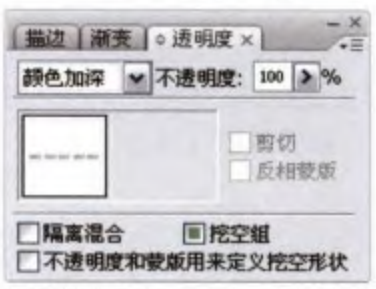

图（13-c）与形状相交后的效果



"拼缀图"对话框



图（14-c）创建拼缀图的效果



"透明度"面板



图（14-d）颜色加深混合效果



"字符"面板



图（14-e）输入字符



图（14-f）创建导航条完成后的效果

14 创建导航条的质感

设置"填色"为黑色到灰色的渐变，再使用矩形工具创建一个略小于底面灰绿色矩形的渐变矩形，然后设置"填色"为无，"描边"为灰色（R192、G192、B192），设置描边"粗细"为1 pt，绘制描边线段，如图（14-a）所示。

设置"填色"为灰色（R146、G146、B146），使用矩形工具绘制一个矩形，再按住Alt键使用选择工具复制绘制的灰色矩形。多次按快捷键Ctrl＋D重复上一步的操作，等距离复制描边线段，效果如图（14-b）所示。



图（14-a）绘制渐变矩形和描边线段



图（14-b）绘制灰色矩形

选择所有的灰色等距离矩形，执行"效果>纹理>拼缀图"命令，在弹出的"拼缀图"对话框中设置各项参数，创建的格子肌理效果如图（14-c）所示。在"透明度"面板中设置图层混合模式为"颜色加深"，加深的格子肌理如图（14-d）所示。

设置"填色"为白色，在"字符"面板中设置各项参数，然后使用文字工具输入字符，如图（14-e）所示使用相同的方法创建上面的导航条，效果如图（14-f）所示。



图（15-a）绘制图形



图（15-b）改变填充颜色

15 绘制底面图案

设置"填色"为白色，"描边"为灰色（R112、G112、B112），设置描边"粗细"为1 pt，使用铅笔工具随意绘制图形，如图（15-a）所示。改变"填色"为淡黄色（R255、G248、B232），如图（15-b）所示随意绘制图形。

Tip/Point

铅笔工具可用于绘制开放路径和闭合路径，就像用铅笔在纸上绘图一样，对快速素描或创建手绘外观最有用。



图（15-d）绘制描边完成后的效果



图（15-e）绘制描边路径



图（15-f）改变描边颜色



图（15-g）绘制等高线描边路径后的效果

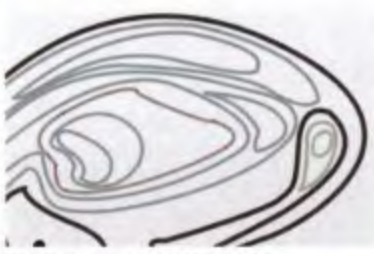
设置“填色”为无，“描边”为灰黑色（R84、G71、B65），设置描边“粗细”为1 pt，使用钢笔工具，如图（15-c）所示绘制等高线的大致轮廓，绘制完成后的效果如图（15-d）所示。

重现设置“描边”为灰色（R159、G165、B165），在“描边”面板中设置“粗细”为0.75 pt，效果如图（15-e）所示。

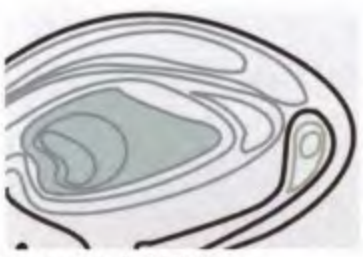


图（15-c）绘制描边路径

使用钢笔工具绘制等高线大致轮廓内的细节描边路径。重新设置“描边”为淡蓝色（R150、G179、B178），使用钢笔工具继续绘制等高线大致轮廓内的细节描边路径，如图（15-f）所示。最后绘制完成的等高线描边路径，效果如图（15-g）所示。



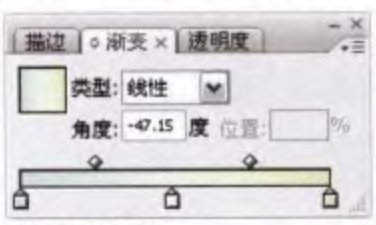
图（16-a）选择描边路径



图（16-b）复制并填色



图（16-c）填色完成后的效果



设置渐变参数



图（16-d）绘制渐变图形

16 填色底面图案

使用选择工具选择等高线大致轮廓内的细节描边路径，如图（16-a）所示。

按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋B粘贴在后，然后改变“描边”为无，更改“填色”为淡蓝色（R190、G217、B212），效果如图（16-b）所示。使用相同的方法填色，完成后的效果如图（16-c）所示。

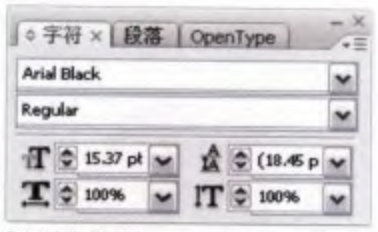
在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，并设置渐变色标为淡绿色（R208、G230、B228），淡绿色（R237、G251、B236），淡黄色（R242、G237、B189），填充渐变颜色的效果如图（16-d）所示。

使用相同的方法，设置不同的填色，并为复制得到的描边路径填色，再调整填色图形的叠加顺序。

完成后设置“填色”为灰黑色（R49、G19、B49），在“字符”面板中设置各项参数，然后使用文字工具输入字符，如图（16-e）所示。至此，本实例制作完成。



图（16-e）添加文字



“字符”面板





添加网格点



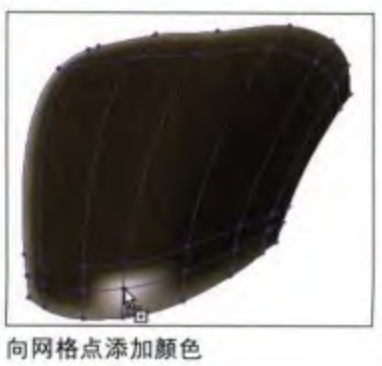


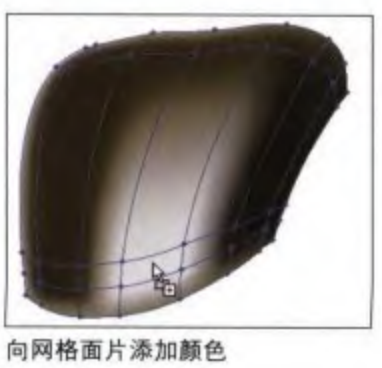
删除网格点





移动网格点





向网格点添加颜色　　向网格面片添加颜色

Tip/Point

使用网格工具或直接选择工具选择网格点时，会显示方向线。可以像编辑任何锚点一样，通过拖移方向线来编辑网格点。按住 Shift 键并用网格工具拖移方向点，一次即可移动网格点的所有方向线。



THINK IT OVER!

关于网格对象

网格是一种多色对象，网格上的颜色沿着不同的方向顺畅地分布，并且从一点到另一点的过渡是平滑的。

创建网格对象的过程就是将多条网格线交叉并穿过对象。调整对象上的颜色过渡时，只需要调整网格线就可以了。改变颜色的变化强度或者更改对象上的着色区域范围，就是通过移动和编辑网格线上的点来完成的。



网格对象示意图

A.网格面片　B.网格线　C.网格点　D.锚点

网格点是在两条网格线相交处的一种特殊锚点。网格点以菱形显示，且具有锚点的所有属性，并增加了添加颜色的功能。可以通过添加和删除网格点、编辑网格点，或更改与每个网格点相关联的颜色来编辑网格对象。

添加网格点：选择网格工具，然后为新网格点选择填充颜色。接下来，单击网格对象中的任意一点。

删除网格点：按住 Alt键并使用网格工具单击网格点。

移动网格点：使用网格工具或直接选择工具拖动网格点。按住 Shift 键并使用网格工具拖动网格点，可使该网格点保持在网格线上。如果要沿一条弯曲的网格线移动网格点而不使该网格线发生扭曲，可以使用这种简便的方法。

更改网格点或面片的颜色时可执行下列操作之一。

- 选择网格对象，然后将“颜色”面板或“色板”面板中的一种颜色拖到点或面片上。
- 取消选择所有对象，然后选择一种填充颜色，选择网格对象后，使用吸管工具将填充颜色应用于网格点或网格面片。









Works 23
Illustrator works



未来渴望

本实例主要利用“透明度”面板和“渐变”面板来制作液体的通透效果。使用图层混合模式表现水滴的真实透明感，巧妙运用编辑颜色命令快速调整对象的整体颜色。

文件位置

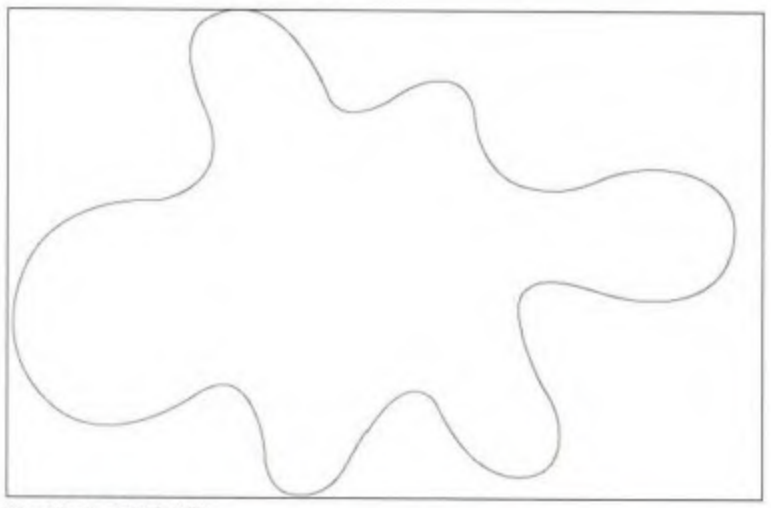
最终效果：Chapter 4\works23\Complete\未来渴望.ai
原始素材：Chapter 4\works23\Media\1.ai



图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

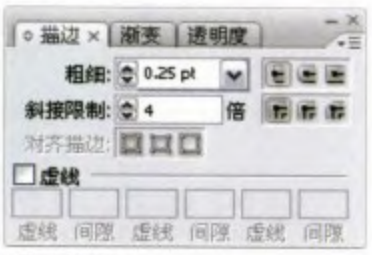
执行“文件>新建”命令，弹出“新建文档”对话框，设置“名称”为“未来渴望”，如图（1-a）所示设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



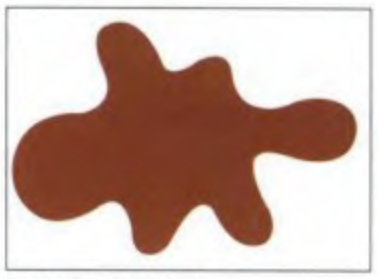
图（2-a）绘制异形

02 创建底面立体图形

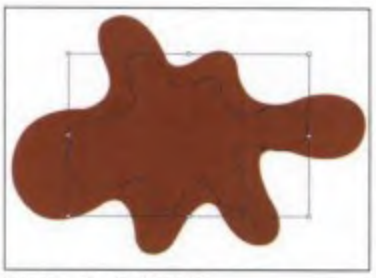
单击“默认填色和描边”按钮，再在“描边”面板中设置“粗细”为0.25 pt，这里设置为较细的描边，有助于更好地创建圆润的轮廓。选择钢笔工具，如图（2-a）所示在画面中间绘制一个圆润的异形。



“描边”面板



图（2-b）更改填色



图（2-c）复制图形

使用选择工具选择绘制的异形，设置“填色”为红色（R204、G50、B5），设置“描边”为无，如图（2-b）所示。选择红色图形，复制并粘贴在前，使复制图形位于上面，如图（2-c）所示。

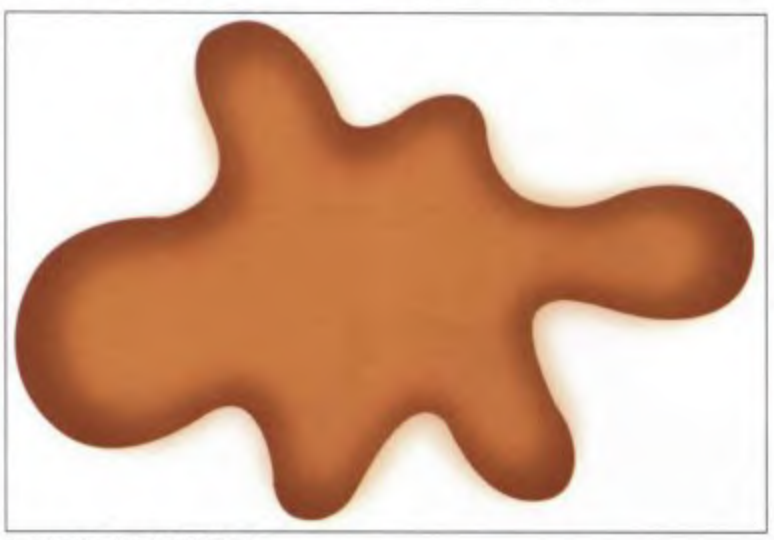
使用选择工具缩小复制得到的图形，并重新填色为橘黄色（R255、G139、B1），如图（2-d）所示。使用直接选择工具细致调整每个锚点，使其与外轮廓更加协调，完成后的效果如图（2-e）所示。



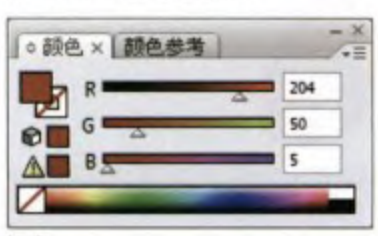
图（2-d）更改填色



图（2-e）编辑锚点



图（2-f）高斯模糊效果



红色



橘黄色

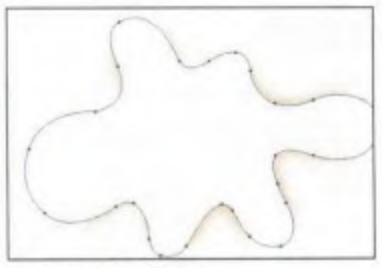


“高斯模糊”对话框

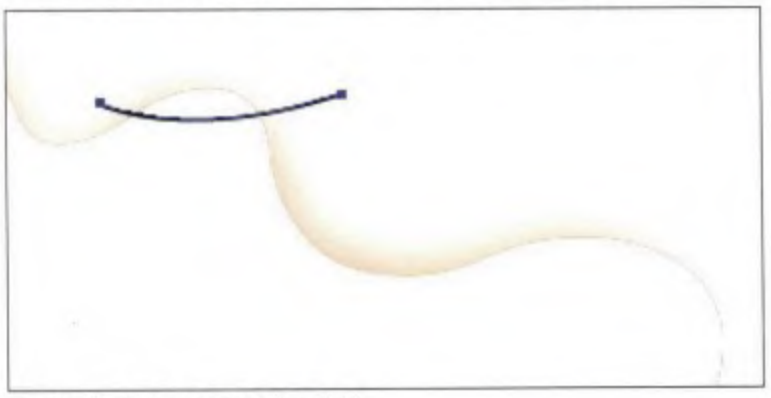
选择橘色图形，再执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”的对话框中设置参数，完成后的效果如图（2-f）所示。



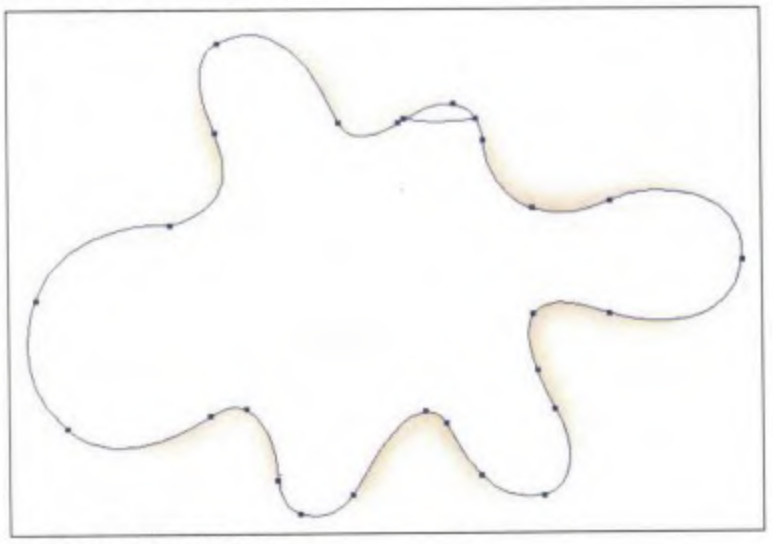
图（3-a）复制并调整图形



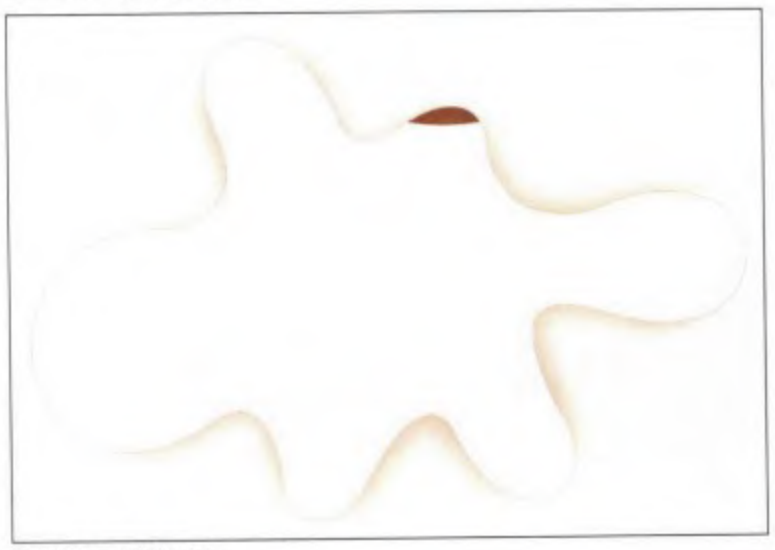
图（3-b）更改填色



图（3-c）在右上角绘制描边路径



图（3-d）分割后的效果



图（3-e）删除图形

03 创建不透明蒙版

使用选择工具选择最底面的红色图形，按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于顶层”命令，使复制得到的图形位于最上面，如图（3-a）所示。

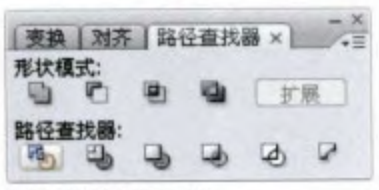


设置“填色”为白色

选择最顶层的图形，在“颜色”面板中单击右下角的白色色块，重新设置“填色”为白色，效果如图（3-b）所示。

单击“默认填色和描边”按钮，设置“填色”为无。选择钢笔工具，如图（3-c）所示在异形的右上角绘制一条描边线段。

使用选择工具选择白色图形和描边线段，单击“路径查找器”面板中的“分割”按钮，分割后的效果如图（3-d）所示。

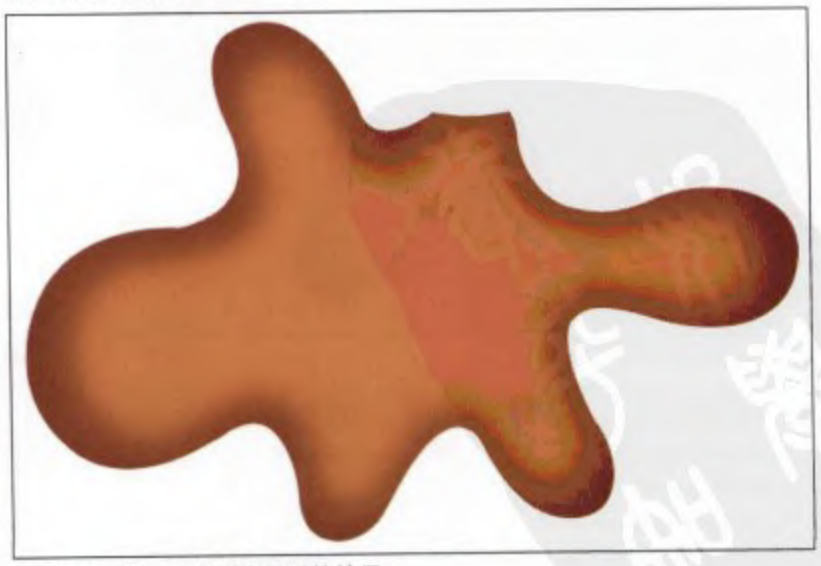


“路径查找器”面板

使用直接编组工具选择右上角的小半圆图形，并删除图形，如图（3-e）所示。选择最下面的红色图形和模糊的橘红色图形，按快捷键Ctrl＋G编组。选择白色图形和编组的图形，在“透明度”面板中建立不透明蒙版。隐藏异形图形以外的模糊效果，如图（3-f）所示。



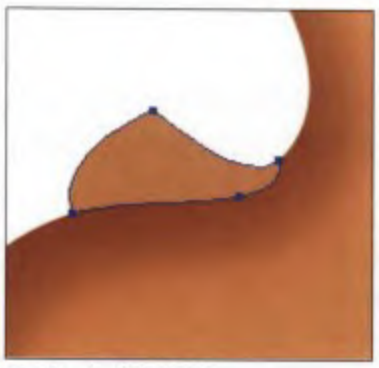
建立不透明蒙版



图（3-f）创建不透明蒙版后的效果

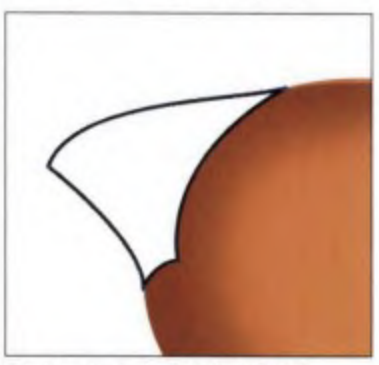
Tip/Point

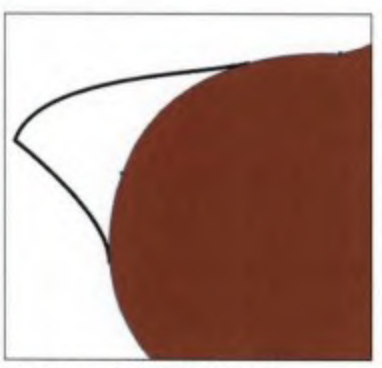
默认情况下，描边和效果不能随对象一起缩放。如果要缩放描边和效果，可执行“编辑>首选项>常规”命令，在弹出的对话框中选择“缩放描边和效果”选项。如果要逐个缩放描边和效果，可使用“变换”面板或缩放命令缩放对象。


图（4-a）绘制图形


图（4-b）选择图形


图（4-c）与形状区域相交后


图（4-d）在左上角绘制图形

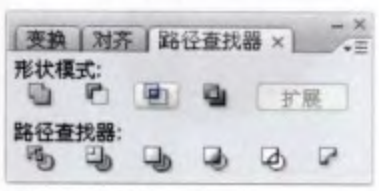

图（4-e）选择图形并置顶


图（4-g）创建渐变图形

04 创建内阴影图形

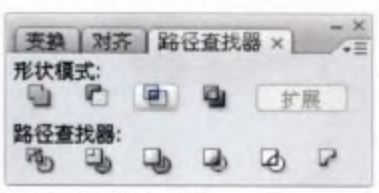
设置“填色”为橘黄色（R241、G130、B40），使用钢笔工具在异形的左上角转角处绘制一个图形，如图（4-a）所示。

选择最底层的红色图形，按快捷键Ctrl＋C复制，再按快捷键Ctrl＋F粘贴在前。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“排列＞置于顶层”命令，使复制图形位于最上面。选择绘制的橘黄色图形和复制图形，如图（4-b）所示。在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相交”按钮，相交后的效果如图（4-c）所示。

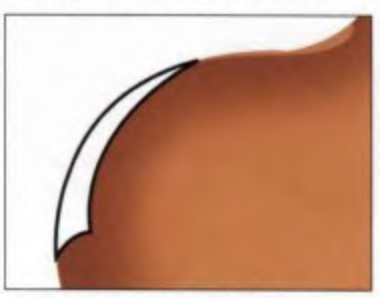


“路径查找器”面板

单击“默认填色和描边”按钮，使用钢笔工具在异形的左上角的圆角处绘制图形，如图（4-b）所示。选择最底层的红色图形并置于顶层，如图（4-e）所示，然后单击“路径查找器”面板中的“与形状区域相交”按钮，效果如图（4-f）所示。



“路径查找器”面板

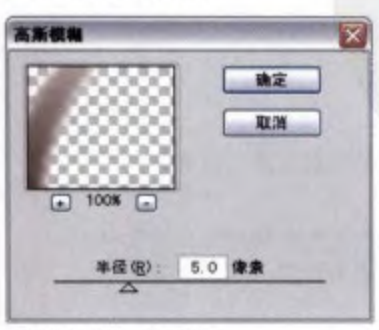

图（4-f）与形状区域相交后

使用选择工具选择相交后的图形，设置“填色”为渐变，并在“渐变”面板中设置渐变为白色到暗红色（R92、G0、B0）的线性渐变，效果如图（4-g）所示。

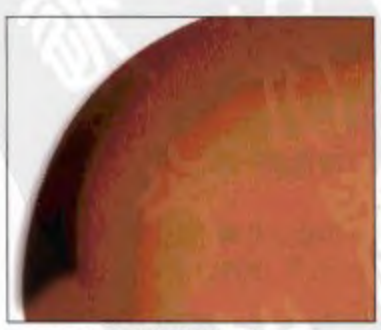


“渐变”面板

使用选择工具选择渐变图形，执行“效果＞模糊＞高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，效果如图（4-h）所示。

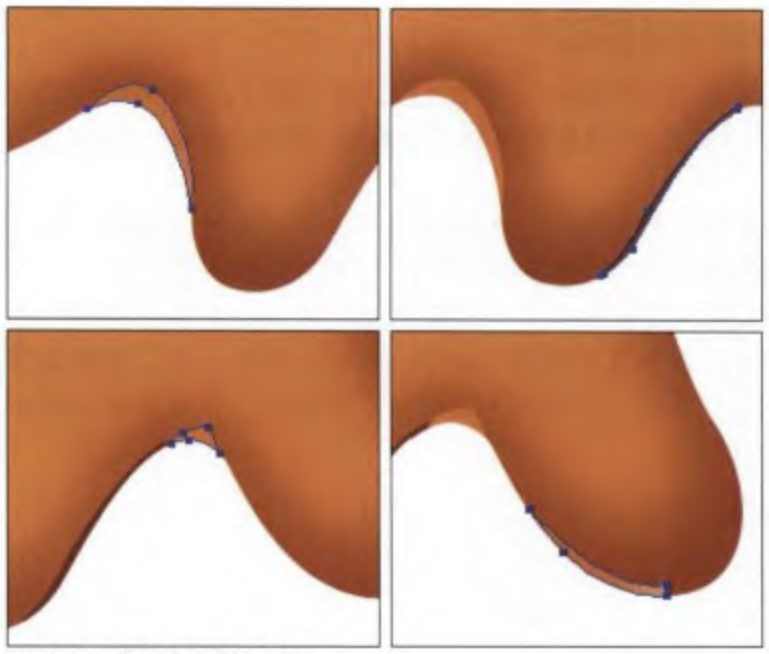


“高斯模糊”对话框

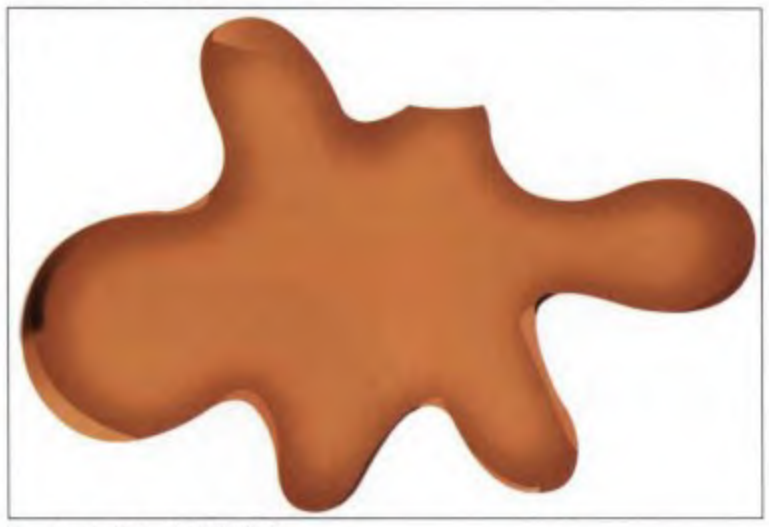

图（4-h）高斯模糊效果

Tip/Point

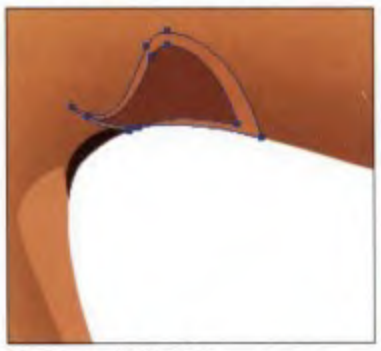
如果要将对象缩放到特定宽度和高度，可在选项栏中的W或H文本框中输入值。



图（5-b）添加内阴影的过程



图（5-c）添加内阴影效果



图（5-d）绘制图形

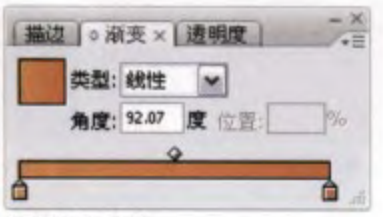


图（5-e）创建混合效果

05 继续添加内阴影图形

使用钢笔工具配合“路径查找器”面板创建与轮廓匹配的图形，并在“渐变”面板中设置各项参数，完成后的效果如图（5-a）所示。





设置渐变参数

图（5-a）创建渐变图形

分别创建填色为橘黄色（R245、G114、B32）的图形、填色为暗红色（R162、G53、B33）的图形、填色为橙色（R253、G123、B25）的图形，最后在“渐变”面板中设置橘红色到肤色的渐变，并填充到图形中，如图（5-b）所示。使用相同的方法，设置不同的填色后继续添加内阴影图形，基本完成后的效果如图（5-c）所示。

使用钢笔工具分别绘制橘红色和红色两个图形，如图（5-d）所示。使用选择工具选择两个图形，双击混合工具，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，创建的混合效果如图（5-e）所示。



“混合选项”对话框

使用相同的方法，分别绘制橘红色和黄色两个图形，在弹出的“混合选项”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（5-f）所示。



“混合选项”对话框

设置“填色”为红色，使用钢笔工具在混合图形上添加细节，完成后的效果如图（5-g）所示。



图（5-f）添加混合图形



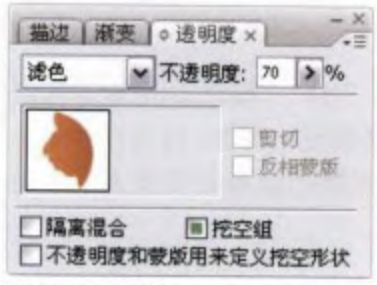
图（5-g）添加细节

Tip/Point

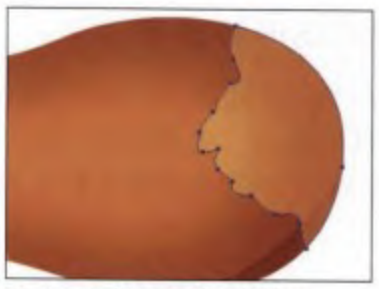
创建混合图形的方法如下。

选择混合工具后执行下列操作之一。

- 要不带旋转地按顺序混合，可单击对象的任意位置，但要避开锚点。
- 要混合对象上的特定锚点，使用混合工具单击锚点。当光标移近锚点时，光标形状会从白色的方块变为透明，且中心处有一个黑点。
- 要混合开放路径，在每条路径上选择一个端点。待要混合的对象均添加完毕后，再次单击混合工具。

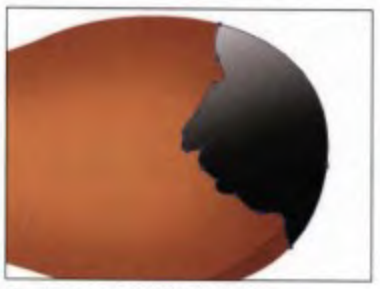


"透明度"面板


图（6-b）设置属性后的效果

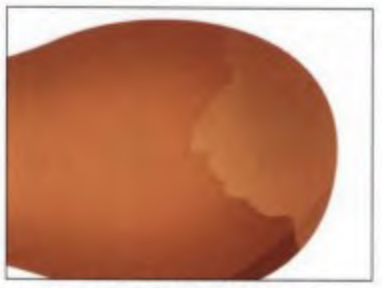


"渐变"面板

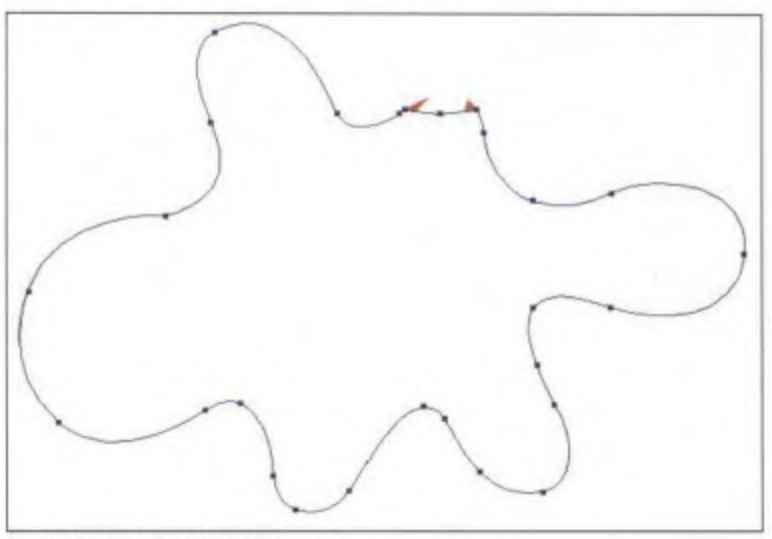

图（6-c）创建渐变图形



"透明度"面板

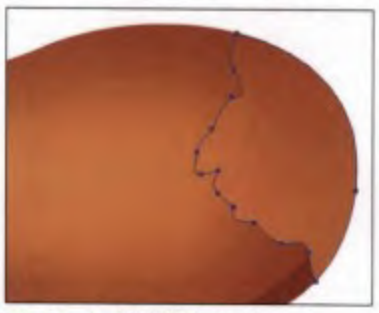

图（6-d）创建不透明蒙版

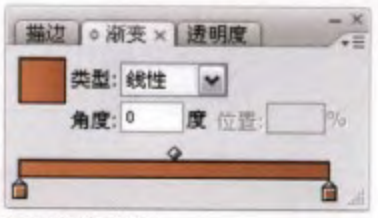

图（6-e）添加渐变图形


图（6-f）复制并编辑图形

06 完成内阴影图形的添加

使用钢笔工具配合"路径查找器"面板创建与轮廓匹配的图形，并在"渐变"面板中设置各项参数，完成后使用渐变工具调整渐变方向，效果如图（6-a）所示。


图（6-a）创建渐变图形



设置渐变参数

使用选择工具选择创建的渐变图形，在"透明度"面板中设置图层混合模式和不透明度，使渐变图形融入底色中，效果如图（6-b）所示。选择创建的渐变图形，复制并粘贴在前。在"渐变"面板中设置黑白渐变，完成后使用渐变工具调整渐变方向，效果如图（6-c）所示。

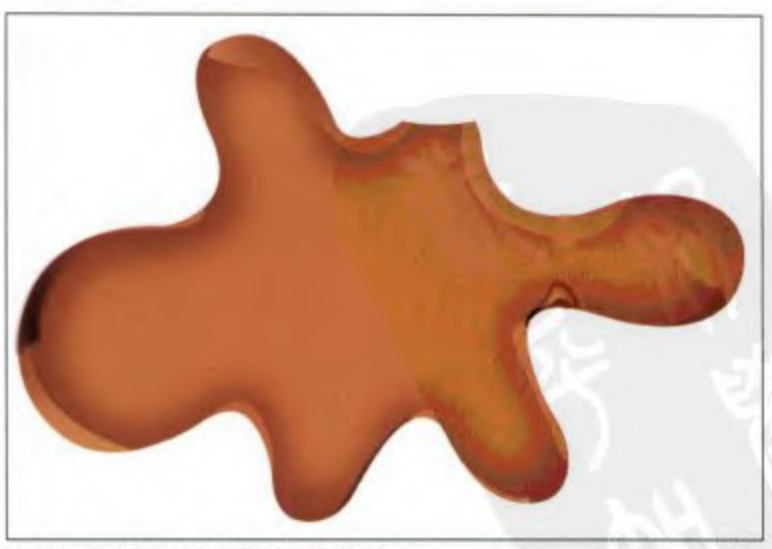
选择渐变图形和复制得到的图形，在"透明度"面板中建立不透明蒙版，并设置各项参数。渐变效果渐隐的融入底色中，效果如图（6-d）所示。

在异形右上部创建两个渐变内阴影图形，并按快捷键Ctrl+G编组，如图（6-e）所示。复制底面的红色图形并置于顶面，重新设置"填色"为白色，效果如图（6-f）所示。

选择编组图形和白色图形，在"透明度"面板中建立不透明蒙版，并设置各项参数，不需要的区域被隐藏，效果如图（6-g）所示。

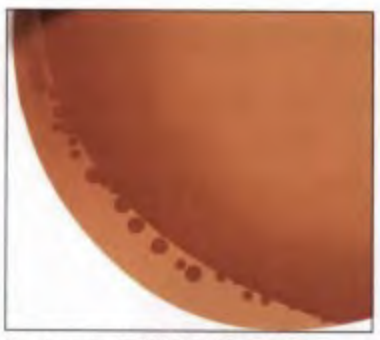


建立不透明蒙版

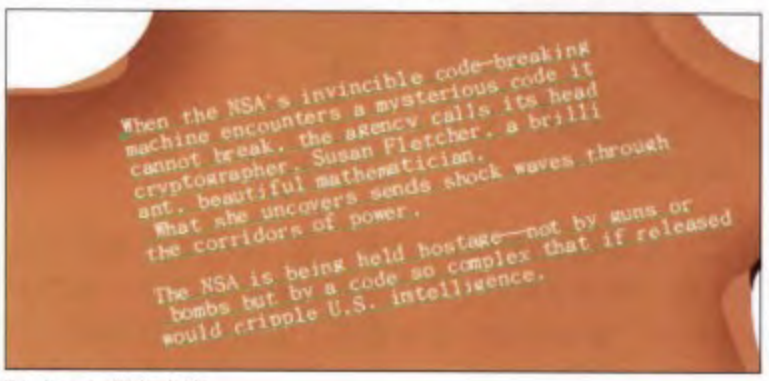

图（6-g）创建不透明蒙版后的效果



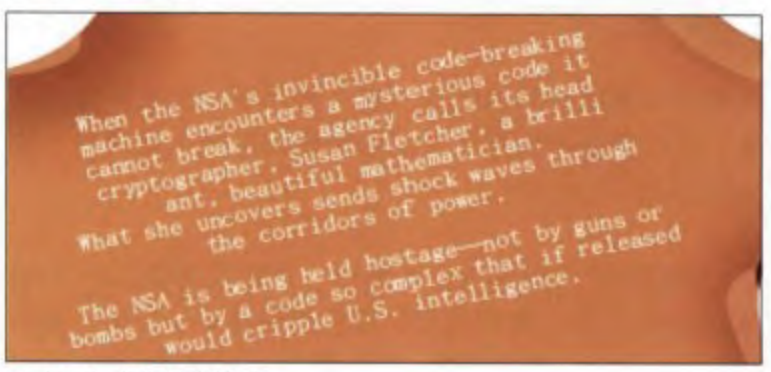
图（7-a）创建圆形



图（7-b）复制并调整理圆形



图（7-c）添加文字



图（7-d）文字居中效果



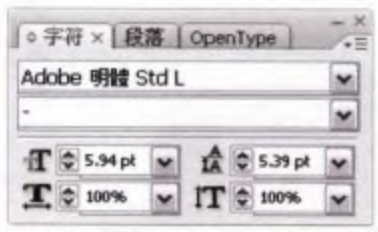
图（7-e）设置属性后的效果

07 添加圆形和文字

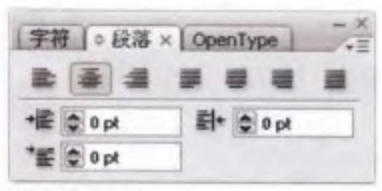
设置“填色”为红色（R211、G61、B8），按住Shift键的同时使用椭圆工具，在异形作下部创建圆形，如图（7-a）所示。按住Alt键的同时使用选择工具复制移动圆形并变换大小，效果如图（7-b）所示。

执行“窗口>文字>字符”命令，弹出“字符”面板。在“字符”面板中设置各项参数，设置“填色”为白色，使用文字工具在异形中间位置输入英文，如图（7-c）所示。

执行“窗口>文字>段落”命令，弹出“段落”面板。使用文字工具选择所有的英文，单击“段落”面板上的“居中对齐”按钮文字中间对齐后的效果如图（7-d）所示。

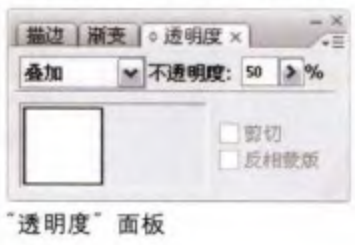


“字符”面板



“段落”面板

使用选择工具选择文字，在“透明度”面板中设置各项参数，效果如图（7-e）所示，文字有透出底色的效果。



“透明度”面板

Tip/Point

在“字符”面板中可以对字符进行设置字体、字形、字体样式等改变字符外观的操作。



图（8-a）创建条形码图形

08 创建条形码图形

设置“填色”为淡紫色（R214、G213、B229），“描边”为无。使用矩形工具在画面空白处绘制一个长条矩形。按住Alt键使用选择工具复制移动长条矩形到右边位置并缩小宽度，高度仍旧保持不变。使用相同的方法继续创建长条矩形，条形码创建完成后的效果如图（8-a）所示。

在“字符”面板中设置各项参数，再使用文字工具在条形码图形下方输入文字，可以选择所有的文字，按住Alt键的同时使用键盘中的左右方向键微调字符之间的间距，效果如图（8-b）所示。



图（8-b）输入英文



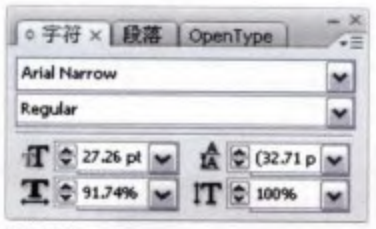
图（8-c）创建轮廓



图（8-d）调整图形



图（8-f）设置属性后的效果



"字符"面板

使用选择工具选择文字，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行"创建轮廓"命令，文字创建为图形，效果如图（8-c）所示。

使用直接选择工具微调文字图形的单个锚点，使文字的形状更加美观。选择创建的条形码图形和文字图形，按快捷键Ctrl+G编组，完成后的效果如图（8-d）所示。

使用选择工具选择编组对象，移动到异形图形的文字下方并调整方向，效果如图（8-e）所示。

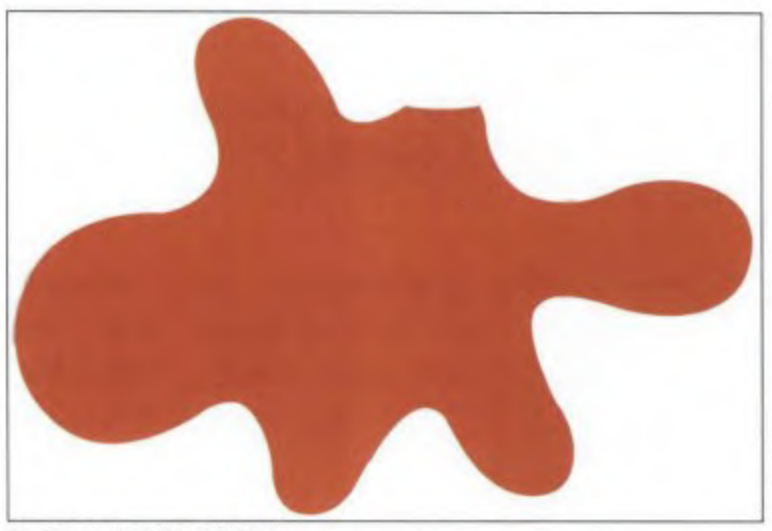


图（8-e）添加图形



"透明度"面板

选择编组对象，再在"透明度"面板中设置各项参数，使创建图形自然融入底色中，效果如图（8-f）所示。



图（9-a）复制图形并填色

09 创建内发光效果

使用选择工具选择最底面的红色图形，按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行"排列>置于顶层"命令，使复制得到的图形位于最上面，重新设置"填色"为大红色（R255、G93、B12），如图（9-a）所示。

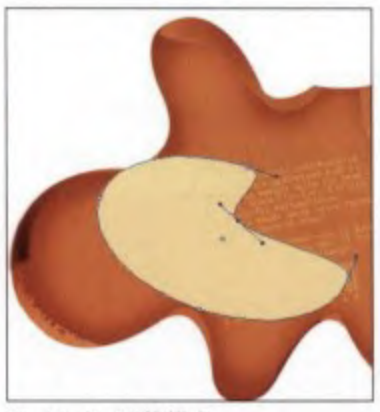
使用选择工具选择复制得到的图形，在"透明度"面板中设置各项参数，使整个图形添加一层淡淡的红色，效果如图（9-b）所示。



图（9-b）设置属性后的效果



图（9-c）创建椭圆形



图（9-d）调整锚点



图（9-e）创建完成的内发光效果



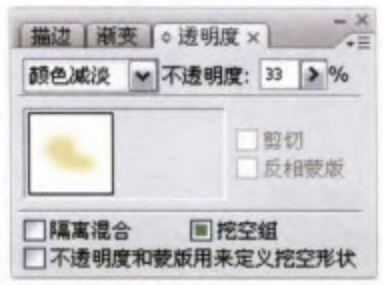
“透明度“面板

设置“填色”为黄色（R255、G232、B150），使用椭圆工具在异形左下部的位置创建椭圆形，如图（9-c）所示。使用直接选择工具选择椭圆的单个锚点并向内移动，调整完成后的效果如图（9-d）所示。

选择调整完成的图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，再选择模糊后的图形，在“透明度”面板中设置各项参数，最终的内发光效果如图（9-e）所示。



“高斯模糊”对话框

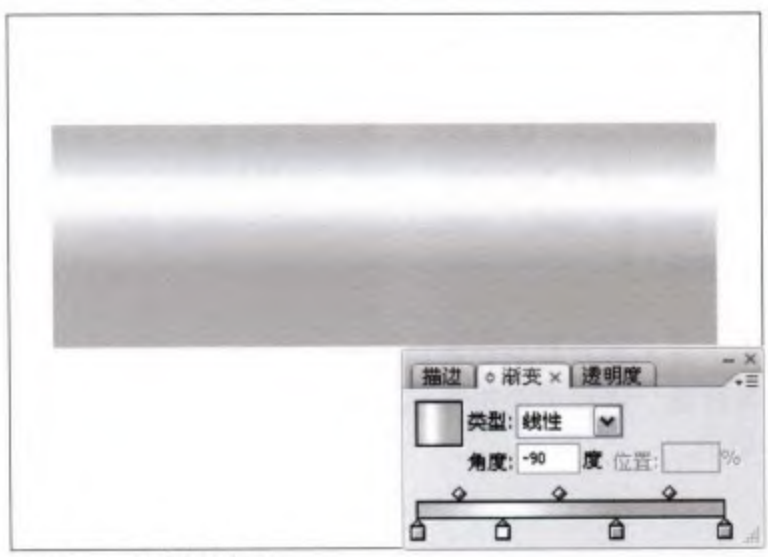


“透明度”面板

Tip/Point

可以使用工具箱中的工具在 Illustrator中创建、选择和处理对象。双击其些工具后可以弹出对应的选项对话框。这些工具包括用于选择、上色、绘制、取样、编辑和移动图像的工具。

工具图标右下角的小三角形表示存在隐藏工具。单击小三角形可以在展开的工具列表中查看隐藏的工具。如果要查看工具的名称，可将光标放在工具的上面。



图（10-a）创建渐变矩形

10 创建艺术画笔

在“渐变”面板中设置各项参数，使用矩形工具在画面空白处创建渐变矩形，使用渐变工具调整渐变方向，完成后的效果如图（10-a）所示。



“扩展”对话框

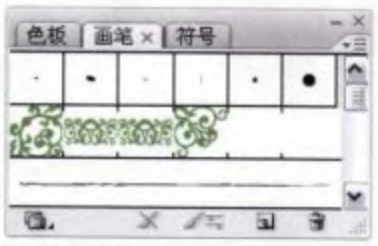
选择渐变矩形，执行“对象>扩展”命令，在弹出的“扩展”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（10-b）所示。



图（10-b）扩展外观

执行“窗口>画笔”命令，弹出“画笔”面板。使用选择工具，选择扩展后的渐变图形并拖动到“画笔”面板中。

弹出“新建画笔”对话框，勾选“艺术画笔”复选框，完成后单击“确定”按钮，弹出“艺术画笔选项”对话框，设置各项参数后单击“确定”按钮，这样就在“画笔”面板上新建了一个艺术画笔。



“画笔”面板

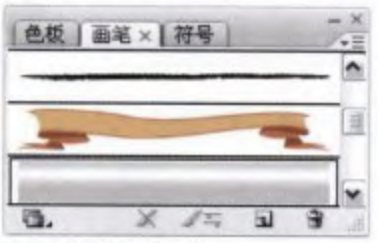


“新建画笔”对话框

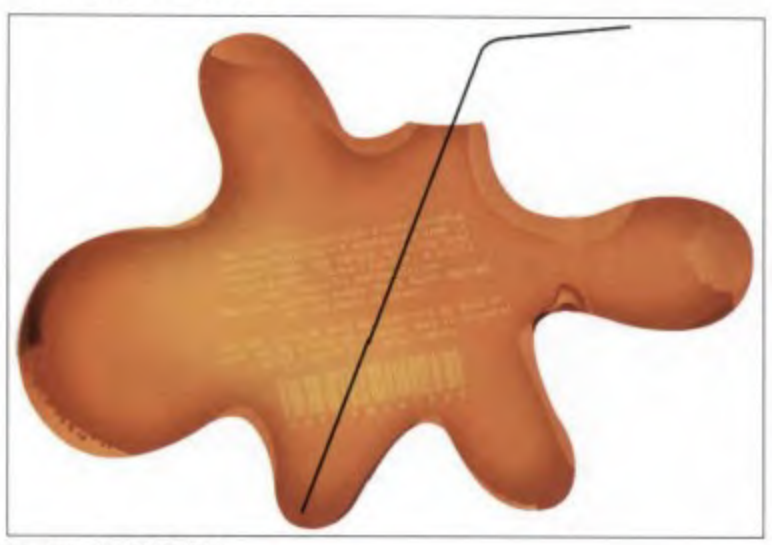


“艺术画笔选项”对话框

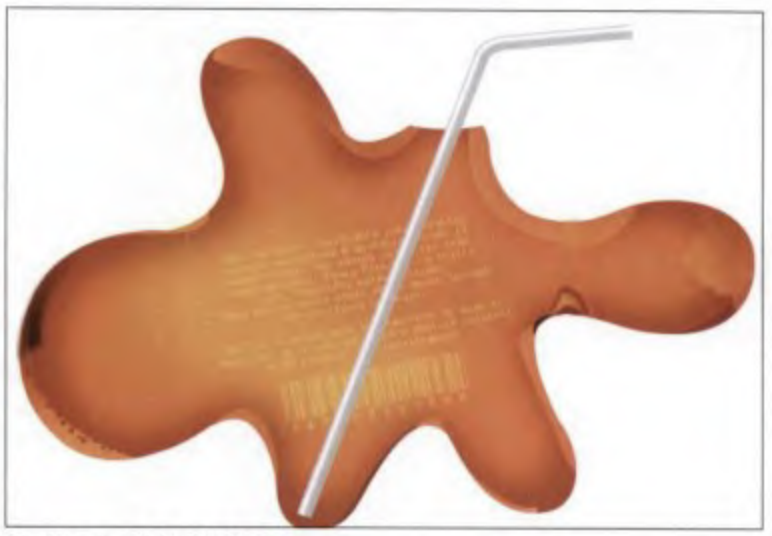
设置“填色”为无，“描边”为黑色。使用钢笔工具绘制一条吸管的路径，如图（10-c）所示。单击画笔面板上新建的“艺术画笔1”，描边路径就填充了艺术画笔的效果，使绘制的描边路径具有立体效果，如图（10-d）所示。



选择“艺术画笔1”



图（10-c）吸管路径



图（10-d）填充画笔效果



图（11-a）绘制图形



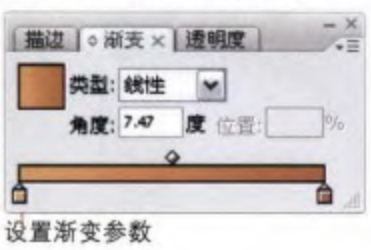
图（11-b）创建渐变



图（11-c）设置属性

11 添加吸管图形的光泽面

单击“默认填色和描边”按钮，依照吸管轮廓绘制吸管中液体的图形，如图（11-a）所示。选择绘制的图形，在“渐变”面板中设置各项参数，再使用渐变工具调整渐变，如图（11-b）所示。



设置渐变参数



“透明度”面板


图（11-d）绘制图形


图（11-e）创建渐变


图（11-f）设置属性



设置渐变参数


图（11-g）吸管大体光泽面完成

选择创建的渐变图形，在“透明度”面板中设置混合模式为“正片叠底”，效果如图（11-c）所示。

使用相同的方法，使用钢笔工具绘制图形，如图（11-d）所示。选择绘制的图形并在“渐变”面板中设置各项参数，再使用渐变工具调整渐变，效果如图（11-e）所示。在“透明度”面板中设置各项参数，效果如图（11-f）所示。



设置渐变参数



“透明度”面板

在“渐变”面板中设置各项参数，再使用钢笔工具绘制图形，如图（11-g）所示。至此，吸管光泽面大体创建完成。

12 创建吸管转折处的艺术画笔

设置“填色”为白色，使用圆角矩形工具绘制一个圆角矩形，再设置“填色”为灰绿色，使用圆角矩形工具绘制一个宽度较窄的圆角矩形。


图（12-a）绘制并等距复制图形

选择绘制的两个图形，按住Alt键使用选择工具右移编组对象，再按快捷键Ctrl+D重复上一步的操作，等距离复制移动编组对象，如图（12-a）所示。

“艺术画笔选项”对话框

使用选择工具把创建的图形拖动到“画笔”面板中，弹出“新建画笔”对话框，勾选“艺术画笔”复选框，完成后单击“确定”按钮，自动弹出“艺术画笔选项”对话框，并设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，这样就在“画笔”面板上新建了一个艺术画笔。



“新建画笔”对话框



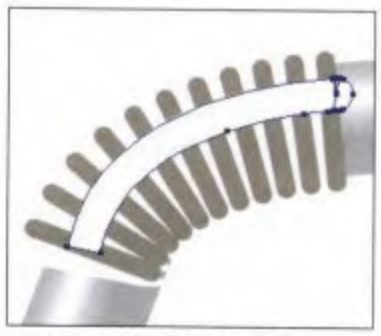
在“画笔”面板中新建了画笔

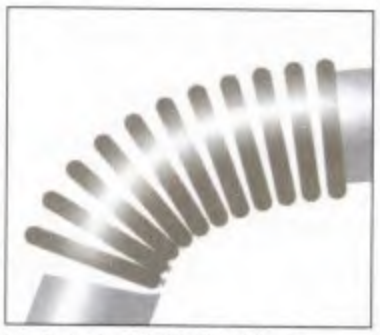
设置“填色”为无，“描边”为黑色。在吸管转折处绘制一条描边线段，如图（12-b）所示。选择复制的描边路径，单击“画笔”面板中新建的“艺术画笔2”，使艺术画笔填充描边路径，效果如图（12-c）所示。

图（12-b）绘制描边路径

图（12-c）创建艺术画笔效果

选择“艺术画笔2”


图（13-a）绘制白色图形


图（13-b）模糊的高光效果


图（13-c）创建阴影图形


图（13-d）绘制转折处的细节


图（13-e）绘制光泽面的细节


图（13-f）增加光泽面的细节


图（13-g）添加更多细节

13 添加吸管的细节

设置“填色”为白色，“描边”为无。使用钢笔工具在吸管转折处绘制白色图形，如图（13-a）所示。

执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，高光效果如图（13-b）所示。



“高斯模糊”对话框

使用相同的方法，设置“填色”为灰色（R136、G136、B138），“描边”为无。使用钢笔工具在吸管下部绘制图形并创建高斯模糊效果，创建吸管的阴影效果，如图（13-c）所示。

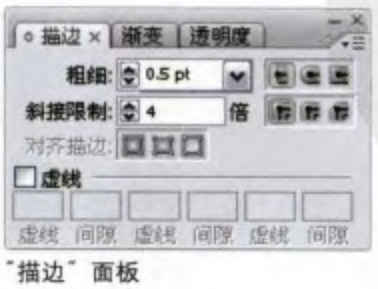
设置“填色”为无，“描边”为灰色（R169、G169、B169），在选项栏中设置“描边粗细”为1 pt。使用钢笔工具在吸管转折接口处绘制描边线段，添加吸管细节，完成后的效果如图（13-d）所示。

使用相同的方法，设置“填色”为灰色（R176、G176、B176），在“描边”面板中设置描边“粗细”为0.25 pt，使用钢笔工具在吸管转折处上部绘制光泽面的细节，完成后的效果如图（13-e）所示。



“描边”面板

在“描边”面板中设置描边“粗细”为0.5 pt。执行“窗口>颜色”命令，弹出“颜色”面板，拖动滑块设置“填色”为黄褐色（R176、G150、B58）。



“描边”面板



设置描边颜色

选择钢笔工具，在吸管上部继续添加描边路径，以增加吸管光泽面的细节，如图（13-f）所示。使用相同的方法，使用钢笔工具绘制完成其他的光泽面细节，效果如图（13-g）所示。


图（14-a）绘制受光面图形


图（14-b）高斯模糊效果


图（14-c）复制图形并填色


图（14-d）不透明蒙版的效果


图（14-e）绘制受光面图形


图（14-f）高斯模糊效果


图（14-g）复制底面图形


图（14-h）不透明蒙版效果

14 创建吸管的受光效果

设置“填色”为黄色（R255、G207、B107），“描边”为无。使用钢笔工具在吸管转折处绘制受光面，如图（14-a）所示。

选择绘制的图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（14-b）所示。



“高斯模糊”对话框

使用相同的方法，复制吸管下半截的底面图形，再单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于顶层”命令，然后更改“填色”为白色，效果如图（14-c）所示。

选择复制得到的图形和创建的模糊受光面图形，在“透明度”面板中建立不透明蒙版，隐藏了吸管区域以外的高斯模糊效果，如图（14-d）所示。



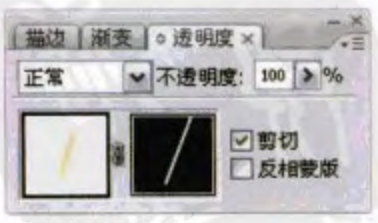
创建不透明蒙版

使用相同的方法，设置“填色”为淡黄色（R255、G231、B145），“描边”为无。使用椭圆工具在吸管转折处绘制受光面，如图（14-e）所示。在“高斯模糊”对话框中设置“半径”为20像素，效果如图（14-f）所示。

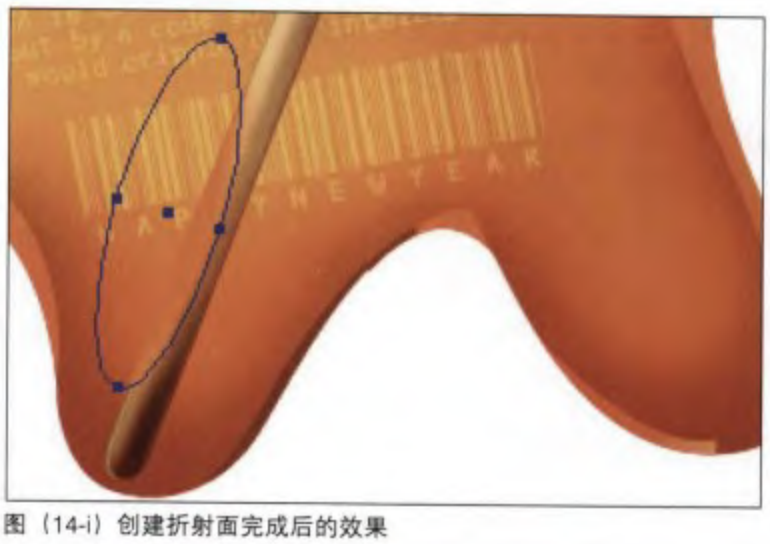
使用相同的方法，复制置顶的底面下半截图形，如图（14-g）所示。在“透明度”面板中创建不透明蒙版，得到的高光面效果如图（14-h）所示。



“高斯模糊”对话框



建立不透明蒙版



图（14-i）创建折射面完成后的效果

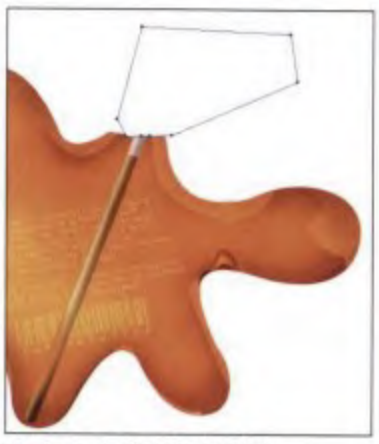
使用椭圆工具在吸管转折处绘制折射面，再添加高斯模糊效果，其中“半径”为8像素。选择折射面图形和前面复制得到的底面图形。在“透明度”面板中建立不透明蒙版，完成后的折射面效果如图（14-i）所示。



“高斯模糊”对话框



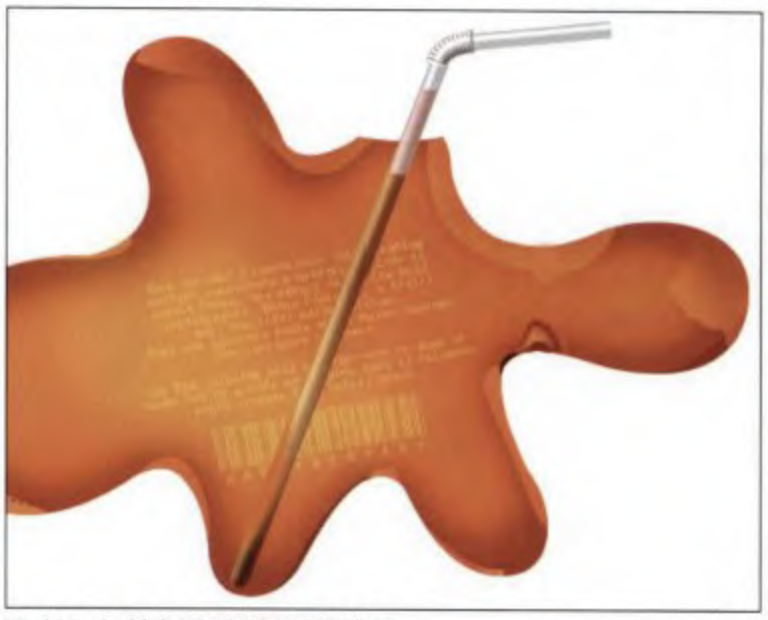
建立不透明蒙版



图（15-a）绘制规则图形



图（15-b）不透明蒙版效果



图（15-c）创建不透明蒙版后的效果

15 创建不透明蒙版

绘制完成吸管后，使用选择工具选择所有的吸管对象，按快捷键Ctrl＋G编组。设置“填色”为白色，“描边”为无。使用钢笔工具在液体与外界交界处绘制一个不规则的图形，如图（15-a）所示。

选择绘制的图形和编组对象，在“透明度”面板中建立不透明蒙版，效果如图（15-b）所示。



图（15-d）透明度蒙版

选择整个吸管编组图形，按快捷键Ctrl＋C复制，再按Ctrl＋F粘贴在前。使用相同的方法，创建复制得到的编组的不透明蒙版，并重新在“透明度”面板中设置各项参数，隐藏下部图形，效果如图（15-c）所示。



建立不透明蒙版



图（16-a）移动编组对象

16 创建吸管的折射效果

使用选择工具移动下部吸管编组部分，创建液体中的折射效果，如图（16-a）所示。

在“渐变”面板中创建肤色到黄色的渐变，并使用钢笔工具在吸管接触液体处绘制一个开口渐变图形，如图（16-b）所示。

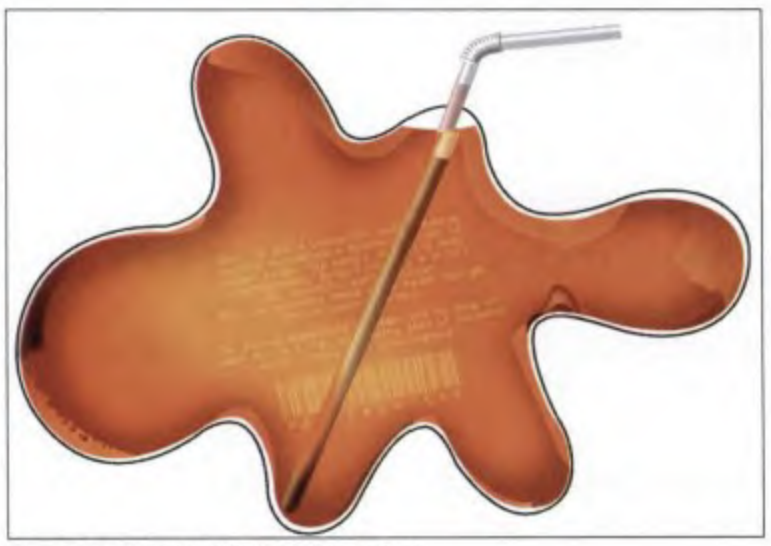

图（16-b）绘制渐变图形


图（16-c）强光混合效果

在“透明度”面板中设置渐变图形所在子图层的混合模式为“强光”，效果如图（16-c）所示。



设置混合模式

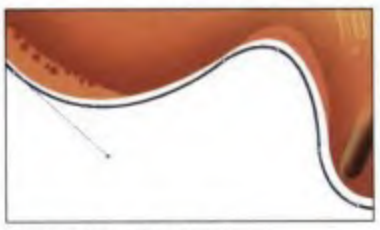

图（17-a）复制图形并调整填色和形状

17 创建异形的外轮廓

选择最底层的红色图形，按快捷键Ctrl＋C和Ctrl＋F复制并粘贴在前，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于底层”命令，使红色图形位于最底层。

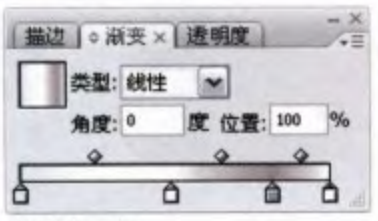
单击“默认填色和描边”按钮，再设置“填色”为“无”，使用钢笔工具调整各个锚点，使外形更美观，如图（17-a）所示。复制调整完的路径，按快捷键Ctrl＋C和Ctrl＋B复制并粘贴在后，重设置“填色”为白色，“描边”为无。

选择剪刀工具，在需要剪切的路径处单击，分别在两个锚点上单击，形成一条单独的路径，如图（17-b）所示。选择单独路径，然后执行“对象>路径>轮廓化描边”命令，效果如图（17-c）所示。


图（17-b）剪切路径


图（17-c）轮廓化路径

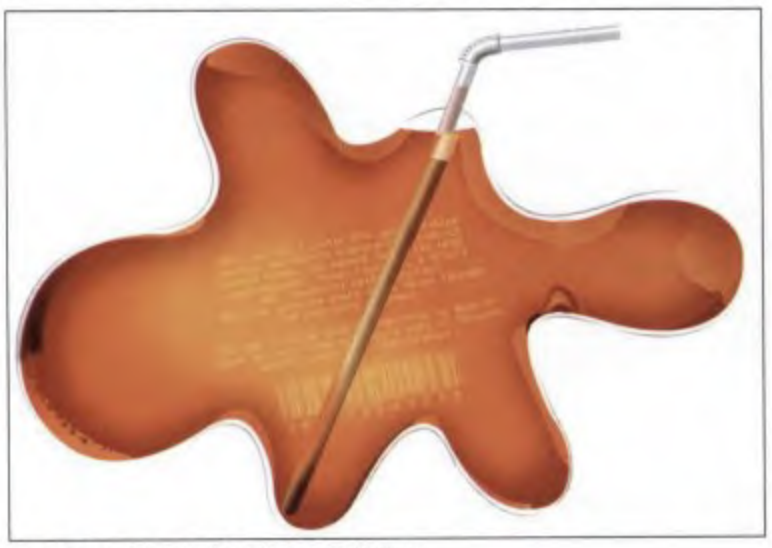
选择轮廓化的描边路径，在“渐变”面板中设置渐变为白色到白色到灰色（R186、G166、B165）到白色的线性渐变，效果如图（17-d）所示。

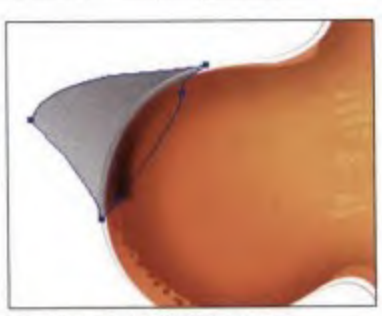


“渐变”面板


图（17-d）创建渐变图形

使用相同的方法，剪切剩余的路径并转换为图形，再填充渐变，使外轮廓的图形具有深浅变化的光泽感，效果如图（17-e）所示。


图（17-e）创建渐变图形完成后的效果


图（18-a）绘制渐变图形


图（18-b）与形状区域相交后

18 创建外轮廓的阴影图形

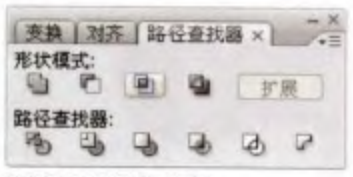
创建灰色和暗灰色渐变，并使用钢笔工具在如图（18-a）所示的位置绘制一个渐变图形。

使用选择工具选择最底面的白色图形和创建的渐变图形，单击“路径查找器”面板中的“与形状区域相交”按钮，效果如图（18-b）所示。



图（18-c）阴影创建完成后的效果

使用渐变工具调整相交得到的渐变图形的渐变方向。使用相同的方法，绘制渐变图形，再在“路径查找器”面板中单击“与形状区域相交”按钮，创建与图形匹配的渐变图形，完成后调整渐变方向，得到的阴影效果如图（18-c）所示。



“路径查找器”面板



图（19-a）打开的素材

19 添加水泡素材

执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 4\works23\Media\01.ai文件，再单击“打开”按钮，打开的素材如图（19-a）所示。



图（19-b）重新着色后的效果

使用选择工具将素材拖移至“未来渴望”文件中的空白处，执行“编辑>编辑颜色>重新着色图稿”命令，在弹出的“实时颜色”对话框下部单击“指定颜色调整滑块模式”按钮，在弹出的菜单中执行“全局调整”命令，再设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，颜色水泡的整体颜色调整为橘黄色系颜色，效果如图（19-b）所示。



“实时颜色”对话框



图（19-c）调整水泡图形的大小和位置

使用选择工具选择水泡图形并移动到吸管与液体接触处，再调整水泡图形的大小，如图（19-c）所示。

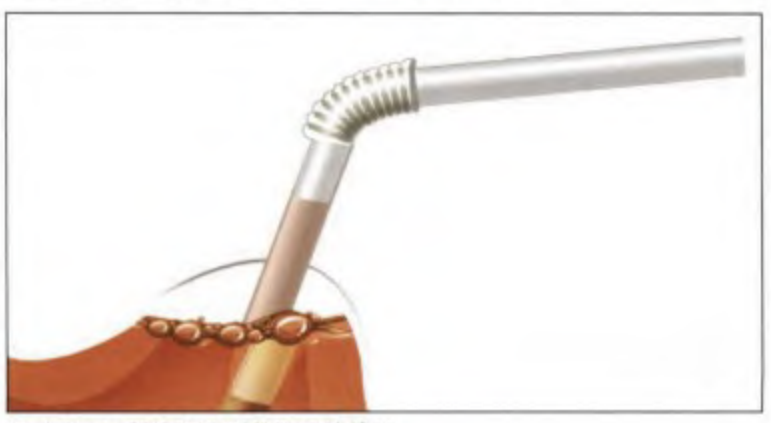


图（19-d）复制并调整图形



建立不透明蒙版

复制并粘贴在前底面红色图形，再置于最顶层，再填充为白色，如图（19-d）所示。选择水泡图形和复制得到的红色图形，再建立不透明蒙版，效果如图（19-e）所示。



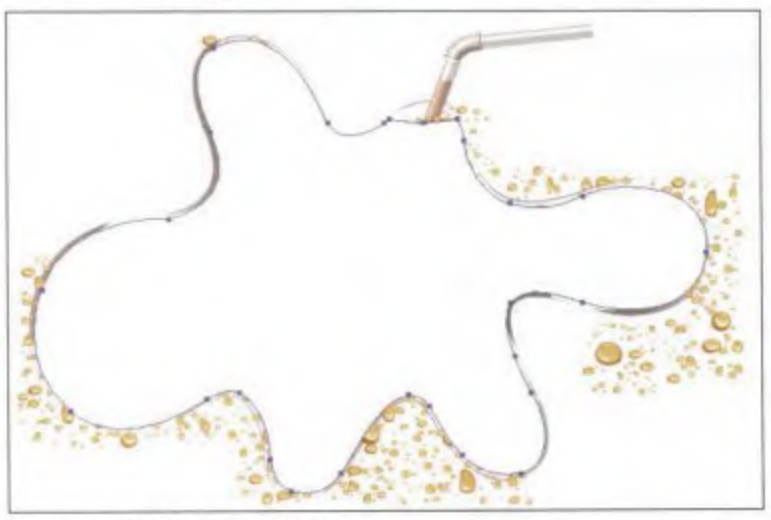
图（19-e）创建不透明蒙版后的效果



图（20-a）输入字符



图（20-c）复制移动水珠图形



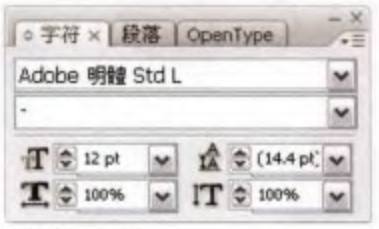
图（20-d）复制编辑底面图形



图（20-e）创建不透明蒙版后的效果

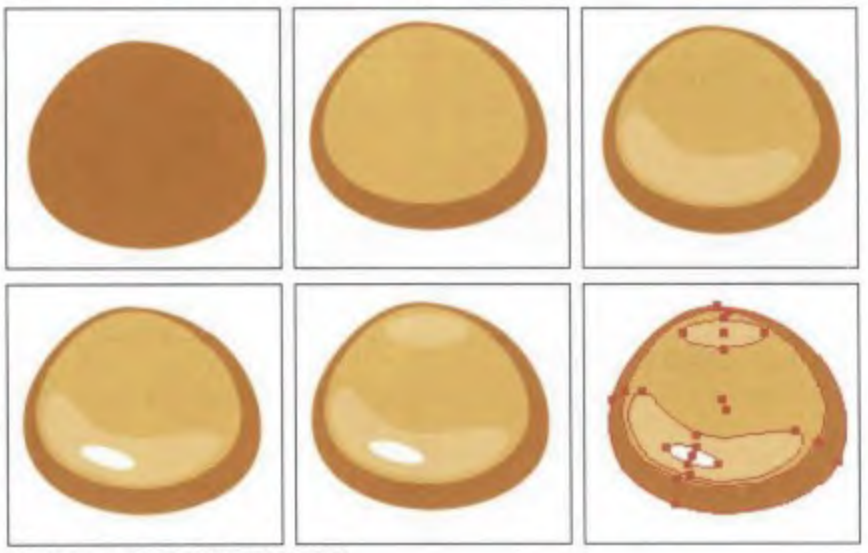
20 添加文字和水珠图形

设置“填色”为灰白色（R247、G241、B234），在“字符”面板中设置各项参数，再使用文字工具T在异形的中间位置输入文字，然后使用选择工具统一旋转字符，完成后的效果如图（20-a）所示。



“字符”面板

选择钢笔工具，设置“填色”为橘黄色，“描边”为无，绘制水珠的外轮廓。设置“填色”为黄色并绘制内轮廓，继续绘制淡黄色的亮面图形，绘制白色高光图形，再绘制淡黄色上亮面，完成后选择所有的水珠图形，按快捷键Ctrl＋G编组，绘制水珠图形的过程如图（20-b）所示。



图（20-b）绘制水珠图形的过程

使用相同的方法，绘制其他不同形状的水珠图形。按住Alt键使用选择工具框选绘制完成的水珠图形，再复制移动到其他位置，填满整个异形，效果如图（20-c）所示。

选择所有的水珠图形，按快捷键Ctrl＋G编组。使用相同的方法，复制并指定底面的红色图形，重新设置“填色”为白色，效果如图（20-d）所示。

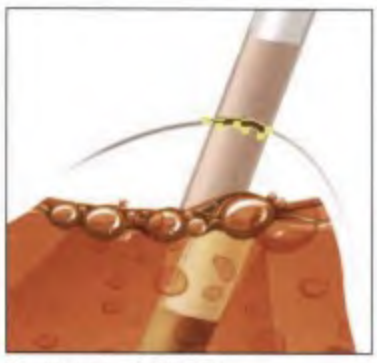
选择白色图形和编组的水珠图形，单击“透明度”面板右上角的扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明度蒙版”命令，创建不透明蒙版，再设置图层混合模式为“正片叠底”，效果如图（20-e）所示。



“透明度”面板



图（20-g）设置不透明度后的效果


图（20-h）绘制图形


图（20-i）添加水珠后的效果



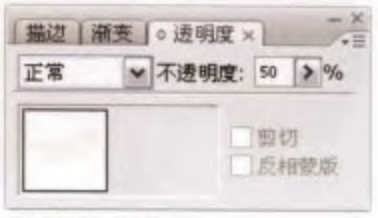
图（20-j）创建底面图形

选择创建的字符，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“排列>置于顶层”命令，使其位于顶层，如图（20-f）所示。

在“透明度”面板中设置“不透明度”为50%，使文字区域的水珠效果减淡，主体文字更加突出，效果如图（20-g）所示。



图（20-f）选择字符



“透明度”面板

设置“填色”为灰白色（R136、G77、B61），使用钢笔工具在如图（20-h）所示的位置绘制图形。

使用钢笔工具在吸管处添加水珠图形，并在“透明度”面板中设置图层混合模式为“正片叠底”，效果如图（20-i）所示。

设置“填色”为灰色（R239、G239、B241），双击矩形工具，在弹出的“矩形”对话框中设置各项参数。



“透明度”面板



“矩形”对话框

完成后使用选择工具把创建的灰色图形移动到异形的其他位置，并置于最顶层，效果如图（20-j）所示。



图（21-a）复制移动编组对象

21 复制图形并调整颜色

在“图层”面板中单击“切换可视性”按钮，隐藏文字和吸管所在的子图层，选择剩余的对象，按快捷键Ctrl+C复制，再按快捷键Ctrl+F粘贴在前，然后按Ctrl+G编组。使用选择工具复制移动编组对象到其他位置，效果如图（21-a）所示。

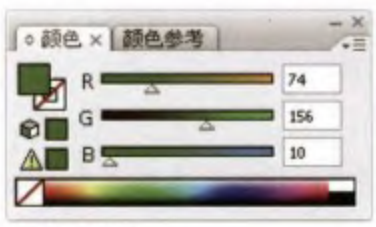
选择右上角的编组对象，执行“编辑>编辑颜色>重新着色图稿”命令，在弹出的对话框下部单击“指定颜色调整滑块模式”按钮，在弹出的菜单中执行“全局调整”命令，再设置各项参数，如图（21-b）所示，完成后单击“确定”按钮，异形的整体颜色调整为蓝色系颜色，效果如图（21-c）所示。



图（21-c）重新着色后的效果



图（21-e）重新着色后的效果



"颜色"面板



图（21-f）绿色系效果



图（21-g）重新着色后完成的效果



图（21-b）"实时颜色"对话框

选择右下角的编组对象，执行"编辑>编辑颜色>重新着色图稿"命令，在弹出的对话框下部单击"指定颜色调整滑块模式"按钮，在弹出的菜单中执行"全局调整"命令，再设置各项参数，如图（21-d）所示，完成后单击"确定"按钮，异形的整体颜色调整为绿色系颜色，效果如图（21-e）所示。



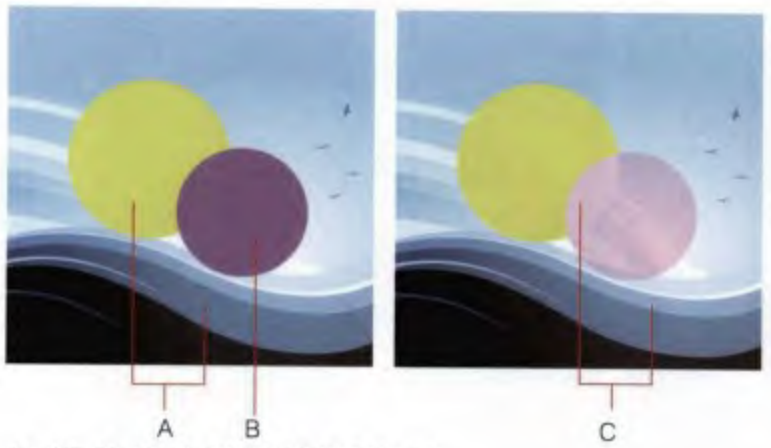
图（21-d）"实时颜色"对话框

整体调整后，在"图层"面板中选择没有转换为绿色系的图形，在"颜色"面板中设置参数，变换颜色为绿色系，调整完成后的效果如图（21-f）所示。

使用相同的方法，调整左上角的异形编组图形的颜色，效果如图（21-g）所示。至此，本实例制作完成。

Tip/Point

在"实时颜色"对话框中编辑颜色可以便捷地对选定图稿中的颜色进行全局调整。如果在图稿创建过程中最初未使用全局色，这种方法特别有用。可以在"实时颜色"对话框中编辑颜色和颜色组，并将编辑应用于选定图稿，或存储已编辑的颜色以供将来使用。



"正常"模式与"强光"混合模式的对比

A. 不透明度为100%的底层对象中的基色
B. 最上方对象的混合色
C. 运用了"强光"图层混合模式后的结果色



正常



变暗



正片叠底



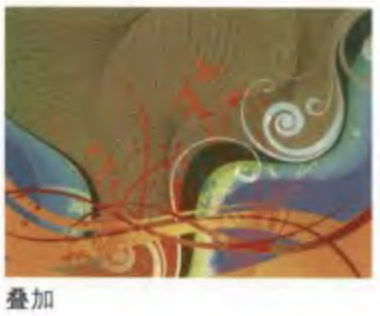
颜色加深



滤色



颜色减淡



叠加



柔光



Tip/Point

差值、排除、色相、饱和度、颜色和明度6种模式都不能与专色相混合。对于多数混合模式而言，指定为100%的黑色后会挖空下方图层中的颜色。请不要使用100%黑色，应改为使用 CMYK 值来指定复色黑。



THINK IT OVER!

关于混合模式

Illustrator CS3中提供了多种混合模式。混合模式就是将对象颜色与底层对象颜色进行混合的方法。将一种混合模式运用于一个特定对象时，在这个对象的图层或组下方的任何对象上都可以查看到混合模式的效果。

可以从以下三个维度分析混合模式的效果。

- 混合色：选择对象、组或图层的原始色彩。
- 基色：图稿的底层颜色。
- 结果色：混合得到的颜色。

下面介绍Illustrator中几种常用的图层混合模式。

正常：这是默认模式，使用混合色对特定区域上色，不与基色相互作用。

变暗：选择基色或混合色较暗的颜色作为结果色，比混合色亮的区域被结果色替换，比混合色暗的区域保持不变。

正片叠底：将基色与混合色混合，结果色总是比基色和混合色都暗的颜色。任何颜色与黑色混合后还是产生黑色，任何颜色与白色混合始终保持不变，黑色或白色以外的颜色复合会产生逐渐变暗的颜色。

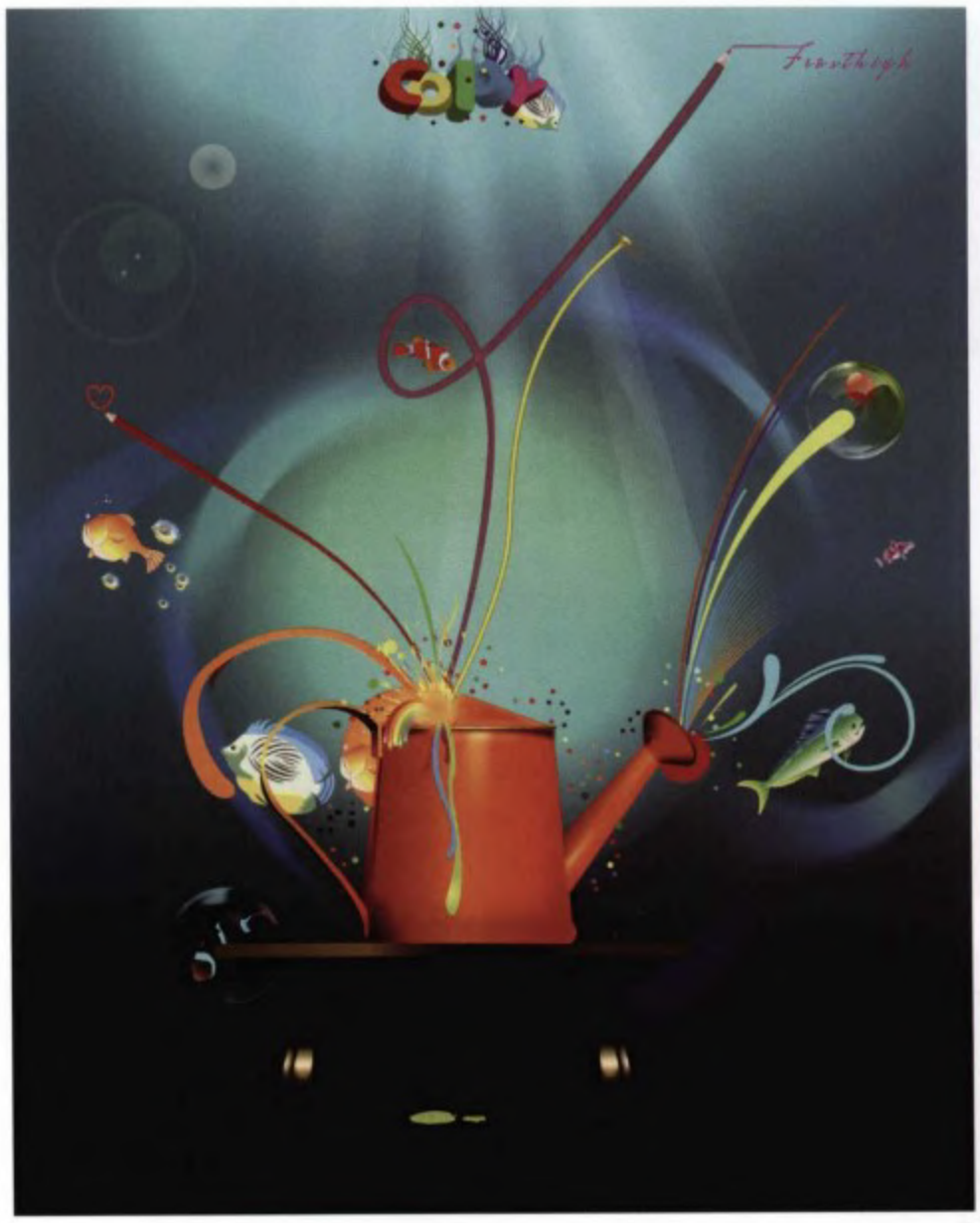
颜色加深：通过增加对比度使基色变暗以反映混合色，与白色混合后不产生变化。

滤色：将混合色的互补色与基色混合，结果色总是比基色和混合色都亮。用黑色混合时，颜色保持不变；与白色混合时，产生白色。

颜色减淡：通过减少对比度使基色变亮以反映混合色，与黑色混合后不发生变化。

叠加：对颜色进行混合时取决于基色，图案或颜色在现有图形上叠加，保留基色的明暗对比，但基色与混合色相混合反映原色的明暗度。

柔光：使颜色变暗或变亮，取决于混合色。类似于漫射聚光灯照在图稿上。混合色比50%灰色亮，图形就变亮；混合色比50%灰色暗，图形就变暗。









Works 24

Illustrator works



梦想之壶

本实例主要使用钢笔工具描绘水壶物体的轮廓并填色，使用混合命令和“渐变”面板来创造铁皮水壶的立体效果，并把绘制的真实物体与水壶的液体完美结合，从而创造一种梦幻的效果。

文件位置

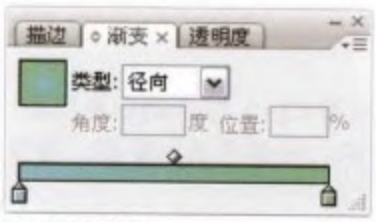
最终效果：Chapter 4\works24\Complete\梦想之壶.ai
原始素材：Chapter 4\works24\Media\01.ai



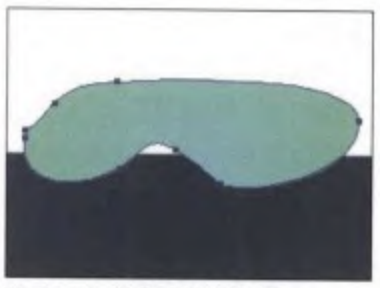
图（1-a）“新建文档”对话框

01 新建文件

执行“文件 > 新建”命令，弹出“新建文档”对话框，如图（1-a）所示设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，新建一个空白文档。



设置渐变参数


图（2-b）绘制不规则图形

02 创建背景图形

在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”并设置渐变色标为暗青色（R1、G100、B129），黑色（R15、G18、B25）。双击矩形工具，在弹出的“矩形”对话框中设置“宽度”和“高度”。

使用选择工具将矩形移动到画面的中心位置并对齐画板，再使用渐变工具调整渐变的方向，完成后的效果如图（2-a）所示。


图（2-a）创建渐变矩形



“渐变”面板

“矩形”对话框

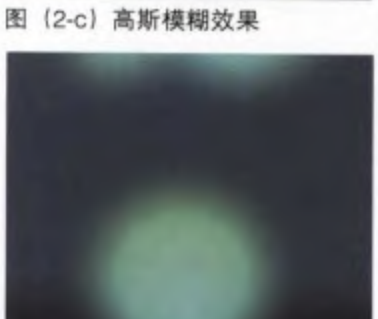
使用相同的方法，在“渐变”面板中设置各项参数，然后使用钢笔工具在画面上部绘制如图（2-b）所示的不规则图形。

选择绘制的图形，执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置“半径”为 80 像素，完成后单击“确定”按钮，效果如图（2-c）所示。

使用吸管工具吸取前面运用的渐变色为填色。使用椭圆工具在画面中间创建一个圆形如图(2-d)所示。选择圆形并执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（2-e）所示。



“高斯模糊”对话框


图（2-c）高斯模糊效果


图（2-d）创建渐变圆形

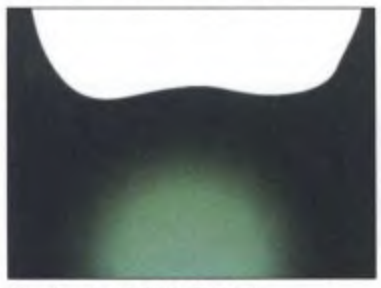
图（2-e）高斯模糊效果

Tip/Point

渐变填充对象后，可以使用渐变工具通过“绘制”新的填充路径来修改渐变。可以使用此工具改变渐变方向、更改渐变的起点和终点以及在多个对象中应用渐变。


图（3-a）创建白色正圆图形


图（3-b）不透明蒙版的效果


图（3-c）绘制白色图形


图（3-d）不透明蒙版的效果


图（3-e）创建渐变圆形


图（3-f）绘制圆形

03 创建不透明蒙版

设置“填色”为白色，“描边”为无，按住 Shift 键使用椭圆工具创建一个正圆，如图（3-a）所示。使用选择工具选择创建的蓝绿圆形和白色圆形。单击“透明度”面板右上角的扩展按扭，在弹出的扩展菜单中执行“建立不透明蒙版”命令，效果如图（3-b）所示，隐藏了创建模糊后多余的图形。



建立不透明蒙版

使用相同的方法，用钢笔工具绘制如图（3-c）所示的白色图形，选择绘制的白色图形和下面的渐变图形，创建不透明蒙版，效果如图（3-d）所示。

在“渐变”面板中，设置渐变“类型”为“径向”，渐变色标为黄色（R255、G241、B0），橘黄色（R250、G122、B5），使用椭圆工具创建如图（3-e）所示的圆形。设置“填色”为红色（R202、G6、B34），“描边”为无，按住 Shift 键使用椭圆工具绘制如图（3-f）所示的圆形。



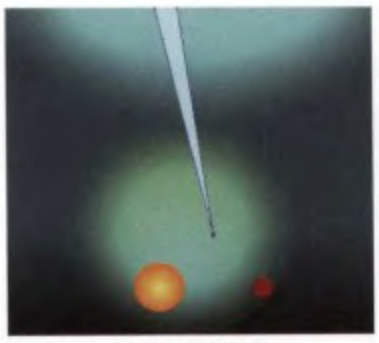
设置渐变参数

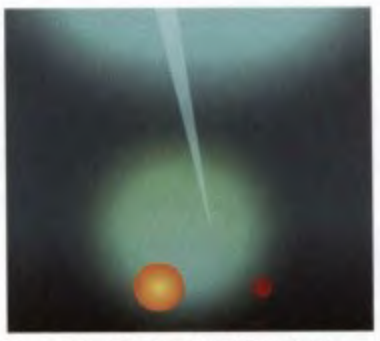

图（4-b）蓝色椭圆图形的高斯模糊效果

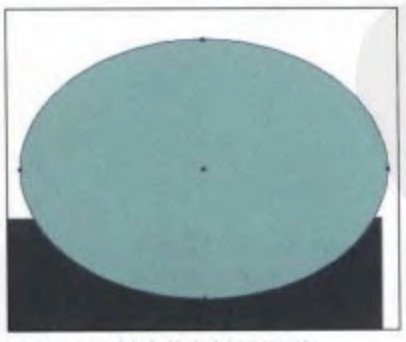
04 创建模糊效果的光束

设置“填色”为蓝色（R97、G215、B227），“描边”为无，使用椭圆工具在画面上方绘制一个椭圆形，如图（4-a）所示。

使用选择工具选择绘制的蓝色椭圆图形，执行“效果 > 模糊 > 高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，模糊的效果如图（4-b）所示。


图（4-c）绘制三角图形


图（4-d）设置属性后的三角形


图（4-a）创建蓝色椭圆图形



“高斯模糊”对话框

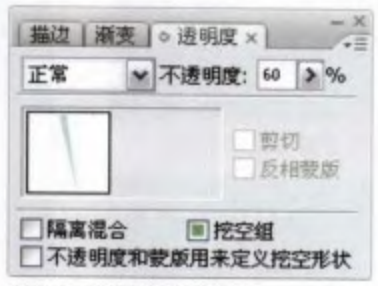


"高斯模糊"对话框


图（4-e）三角形的高斯模糊效果

设置"填色"为浅蓝色（R175、G240、B249），"描边"为无，使用钢笔工具绘制如图（4-c）所示的三角形。

使用选择工具选择绘制的蓝色三角形，在"透明度"面板中设置"不透明度"为60%，效果如图（4-d）所示。



设置三角形的不透明度

选择设置后的三角形，执行"效果 > 模糊 > 高斯模糊"命令，在弹出的"高斯模糊"对话框中设置各项参数，完成后单击"确定"按钮，模糊的效果如图（4-e）所示。


图（4-f）绘制3个三角图形

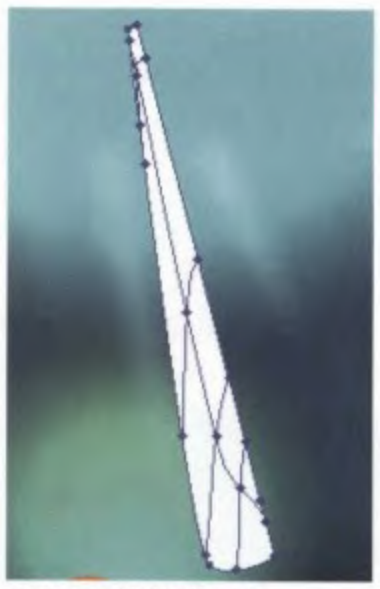

图（4-g）创建外观后效果

使用相同的方法，用钢笔工具绘制如图（4-f）所示的3个三角形，完成后分别设置不同的透明度并进行高斯模糊，完成后的效果如图（4-g）所示。

05 创建耀眼效果的光束

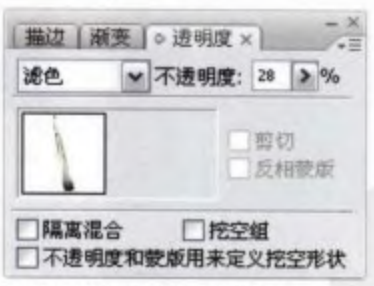
设置"填色"为白色，"描边"为无，使用钢笔工具绘制光束图形的外轮廓，如图（5-a）所示。使用网格工具在绘制的图形区域单击，创建如图（5-b）所示的网格图形。


图（5-a）绘制白色光束图形

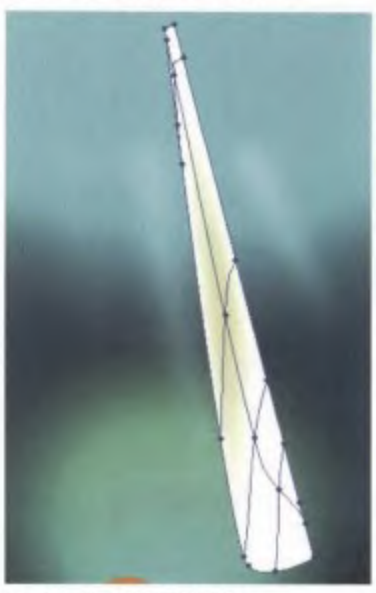

图（5-b）创建网格图形

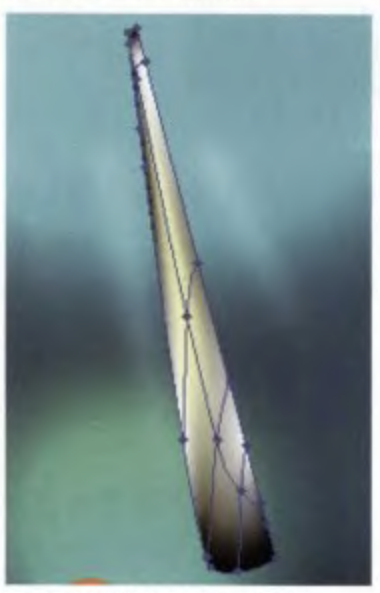
设置"填色"为黄色（R237、G237、B169），使用网格工具填充网格点，如图（5-c）所示。使用相同的方法，分别设置不同的填色并依次填充网格图形，完成后的效果如图（5-d）所示。

选择创建的网格图形，在"透明度"面板中设置图层混合模式为"滤色"，使光束的明暗变化与底层对象的明暗变化一致，而且光束整体更亮，设置"不透明度"为28%，使光束渐隐，效果如图（5-e）所示。



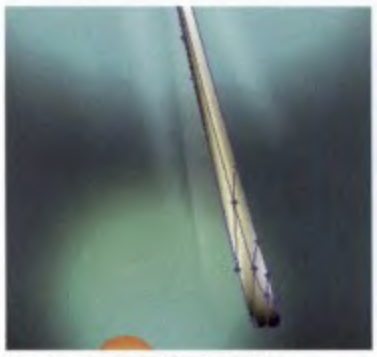
设置混合模式和不透明度

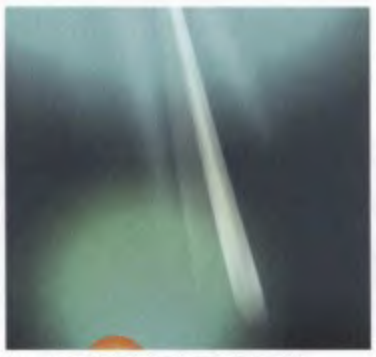

图（5-c）向网格点填色

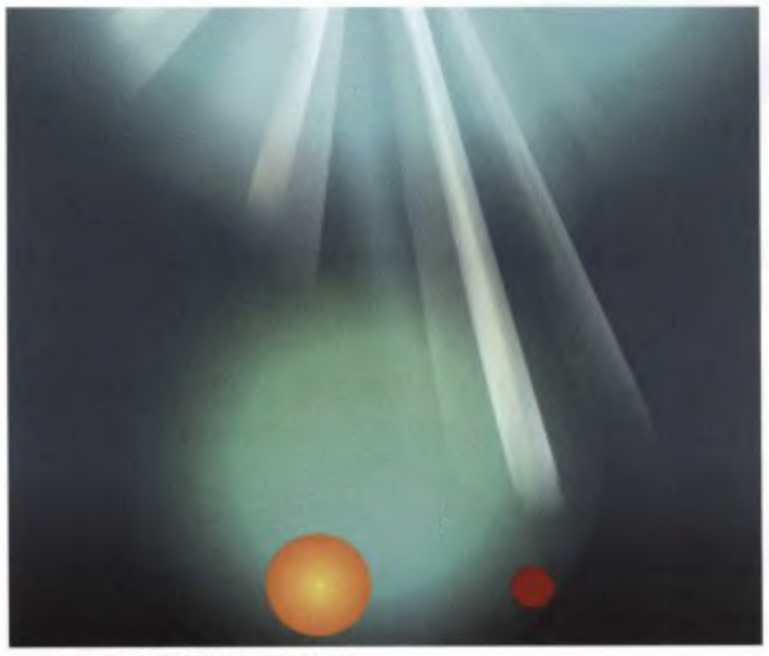

图（5-d）填色完成后的网格

Tip/Point

为对象添加效果后可以在"外观"面板中查看和调整对象、组或图层的外观属性。填色和描边将按堆栈顺序列出，"外观"面板中从上到下的顺序对应图稿中从前到后的顺序。各种效果按其在图稿中的应用顺序从上到下排列。


图（5-g）为网格图形填色


图（5-h）设置属性后的网格

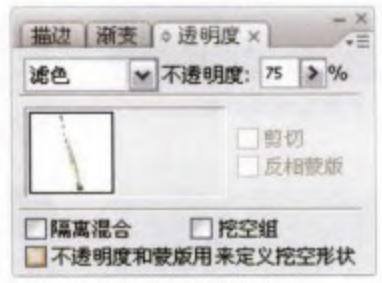

图（5-i）创建光束完成后的效果

使用相同的方法，用钢笔工具绘制图形，再使用网格工具创建如图（5-f）所示的网格，并使用网格工具填色，完成后的效果如图（5-g）所示。


图（5-e）设置属性后效果


图（5-f）绘制图形

设置图层混合模式为“滤色”，设置“不透明度”为 75%，效果如图（5-h）所示。使用相同的方法，绘制出更多光束图形，效果如图（5-i）所示。

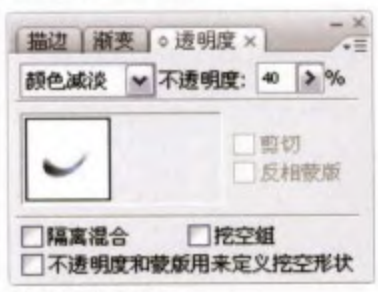


设置混合模式和不透明度



“径向模糊”对话框


图（6-b）径向模糊效果



“透明度”面板


图（6-c）设置属性后的效果

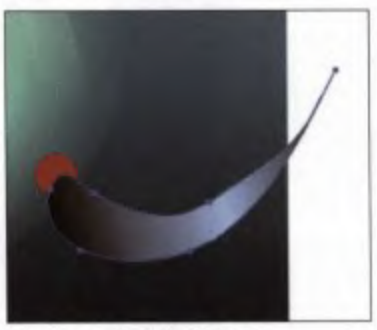


设置渐变参数


图（6-d）绘制渐变图形

06 创建动感效果的光束

在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”并设置各项参数。使用钢笔工具绘制渐变图形，并使用渐变工具调整渐变方向，效果如图（6-a）所示。


图（6-a）绘制渐变图形

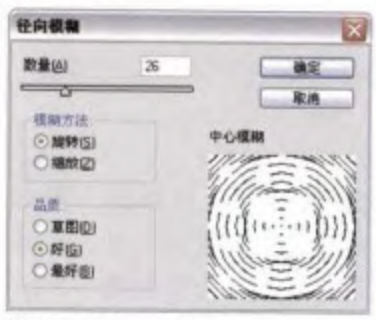


“渐变”面板

使用选择工具选择绘制的渐变图形，执行“效果 > 模糊 > 径向模糊”命令，在弹出的“模糊”对话框中设置参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（6-b）所示。

在“透明度”面板中设置图层混合模式为“颜色减淡”，“不透明度”为 40%，效果如图（6-c）所示，图形融入背景图形。

重新在“渐变”面板中设置各项参数，再使用钢笔工具绘制图形并调整渐变的方向，效果如图（6-d）所示。



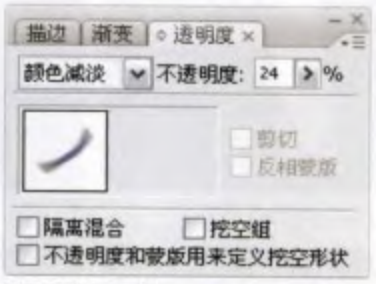
"径向模糊"对话框


图（6-e）径向模糊效果

选择绘制的渐变图形，执行"效果 > 模糊 > 径向模糊"命令，在弹出的"径向模糊"对话框中设置各项参数，完成后单击"确定"按钮，效果如图（6-e）所示。

在"透明度"面板中设置图层混合模式为"颜色减淡"，设置"不透明度"为24%，效果如图（6-f）所示。


图（6-f）设置属性后的效果



"透明度"面板


图（6-g）绘制渐变图形


图（6-h）绘制更多渐变图形

绘制不同渐变的图形并使用渐变工具调整渐变方向，如图（6-g）所示。完成后设置不同的混合模式和不透明度，使绘制的渐变图形自然融入背景图形中，效果如图（6-h）所示。



设置渐变参数


图（7-b）绘制渐变图形

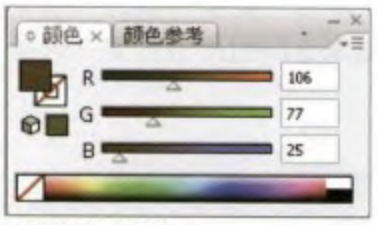
07 绘制桌子脚

在"渐变"面板中设置"类型"为"线性"并设置各项参数。使用圆角矩形工具绘制渐变图形，并使用渐变工具调整渐变方向，作为桌脚，效果如图（7-a）所示。



设置渐变参数


图（7-a）创建渐变圆角矩形



设置填色为褐色


图（7-c）绘制褐色图形

在"渐变"面板中设置"类型"为"线性"并设置各项参数。使用钢笔工具绘制渐变图形，并使用渐变工具调整渐变方向，效果如图（7-b）所示。



"高斯模糊"对话框


图（7-d）高斯模糊效果

设置"填色"为褐色（R106、G77、B25），"描边"为无。使用钢笔工具在前面绘制的渐变图形的下端绘制图形，如图（7-c）所示。选择绘制的图形，执行"效果 > 模糊 > 高斯模糊"命令，在弹出的"高斯模糊"对话框中设置各项参数，完成后单击"确定"按钮，效果如图（7-d）所示，过渡图形与底层图形过渡自然。

使用选择工具选择前面绘制的桌脚图形，复制并粘贴在前。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行"排列 > 置于顶层"命令，重新设置"填色"为白色，如图（7-e）所示。


图（7-e）复制桌脚并填色


图（7-f）不透明蒙版效果

选择复制得到的桌脚图形和高斯模糊后的褐色图形，在“透明度”面板中建立不透明蒙版，高斯模糊图形之外的桌脚被隐藏，效果如图（7-f）所示。

选择创建完成的全部桌脚对象，按快捷键 Ctrl + G 编组，再按住 Alt 键使用选择工具复制移动到左边。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“排列 > 置于底层”命令，效果如图（7-g）所示。

设置“填色”为深褐色（R26、G20、B10），使用钢笔工具绘制阴影图形，并按快捷键Ctrl+[将阴影图形置于两个桌脚之间，效果如图（7-h）所示。

选择绘制的图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（7-i）所示，两桌脚的阴影效果更加自然。


图（7-g）复制并调整叠加顺序


图（7-h）绘制桌脚的阴影



“高斯模糊”对话框


图（7-i）高斯模糊效果

08 添加桌子细节

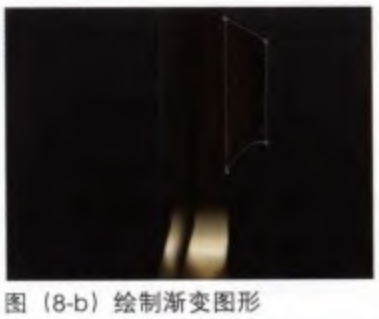
使用选择工具选择绘制完成的所有桌脚图形。选择镜像工具，按住Alt键在后面单击，确定镜像中心点，在弹出的“镜像”对话框中设置各项参数，完成后单击“复制”按钮。镜像复制图形组后使用选择工具调整副本桌脚图形的位置，效果如图（8-a）所示。


图（8-a）镜像复制对象

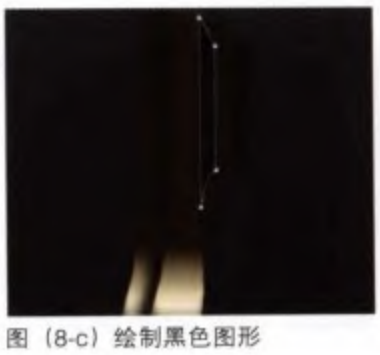
在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，并设置各项参数。使用钢笔工具绘制渐变图形，并使用渐变工具调整渐变方向，效果如图（8-b）所示。

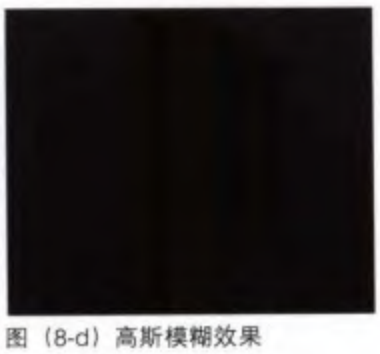


设置渐变参数


图（8-b）绘制渐变图形

设置“填色”为黑色，使用钢笔工具绘制如图（8-c）所示的图形，选择图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（8-d）所示。


图（8-c）绘制黑色图形


图（8-d）高斯模糊效果



“镜像”对话框



“高斯模糊”对话框



图（8-e）镜像复制桌脚背面图形后的效果



图（8-f）绘制桌子完成后的效果

选择绘制的桌脚背面图形，打开“镜像”对话框，设置各项参数后单击“复制”按钮，效果如图（8-e）所示。



“镜像”对话框

设置“填色”为深褐色（R15、G7、B4），“描边”为无，并使用矩形工具绘制如图（8-f）所示的图形。桌子到此就绘制完成了。

09 绘制鱼身

在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”并设置各项参数。使用钢笔工具，绘制鱼身的大致轮廓，并使用渐变工具调整渐变的方向，完成后的效果如图（9-a）所示。

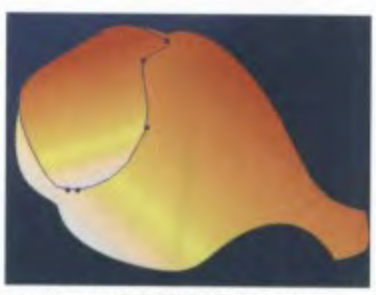


图（9-a）绘制渐变鱼身图形

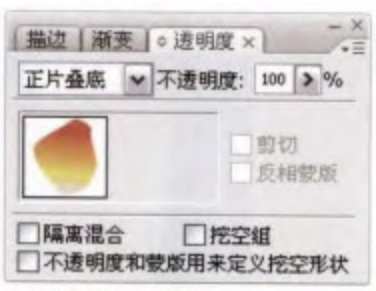


设置渐变参数

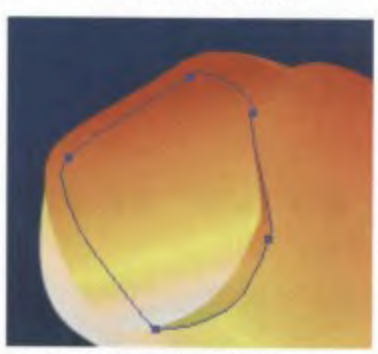
设置与鱼身相同的渐变，使用钢笔工具绘制鱼的鳃并调整渐变的方向，如图（9-b）所示。完成后选择鱼鳃图形，依次按快捷键Ctrl＋C和Ctrl＋B复制并粘贴在后。



图（9-b）绘制渐变鱼鳃图形



设置鱼鳃图形的属性



图（9-c）鱼鳃的阴影效果

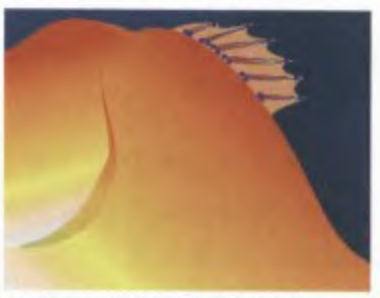


图（9-d）绘制鱼鳍图形

设置图层混合模式为“正片叠底”，鱼鳃的阴影效果如图（9-c）所示。设置“填色”为黄色（R245、G173、B106），“描边”为无，使用钢笔工具绘制鱼鳍图形，如图（9-d）所示。



设置渐变参数

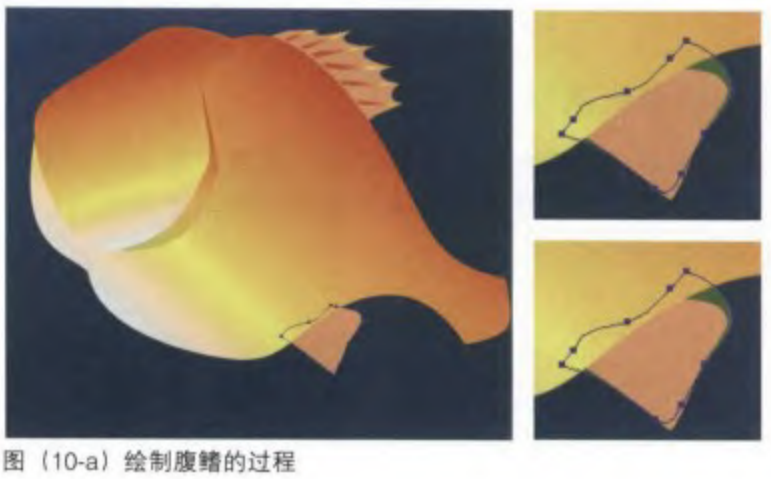


图（9-e）绘制渐变背鳍图形

在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，并设置各项参数，用钢笔工具绘制背鳍图形，并使用渐变工具调整渐变的方向，完成后的效果如图（9-e）所示。

10 继续绘制鱼身

设置不同的填色，使用钢笔工具绘制如图（10-a）所示的鱼身下面的腹鳍。



图（10-a）绘制腹鳍的过程



图（10-b）绘制腹鳍细节



图（10-c）混合效果



图（10-d）绘制鱼鳍完成后的效果



图（10-g）绘制鱼唇、鱼眼和气泡完成后的效果

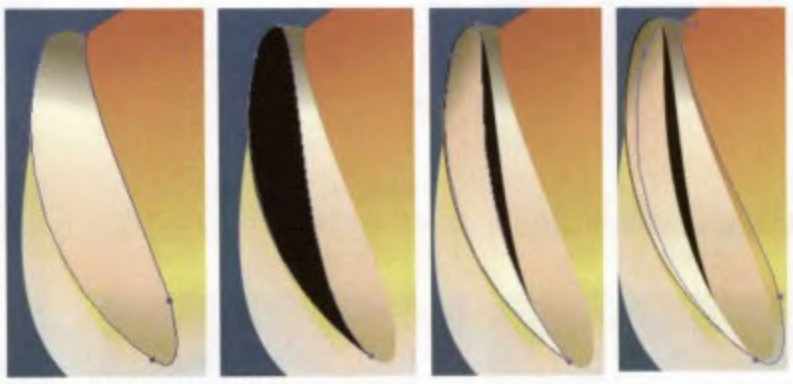
设置“填色”为黄色（R255、G227、B122），“描边”为无，使用钢笔工具为腹鳍添加细节，如图（10-b）所示。选择绘制的细节图形，双击混合工具，在弹出的“混合选项”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（10-c）所示，自动生成腹鳍中间的图形。



“混合选项”对话框

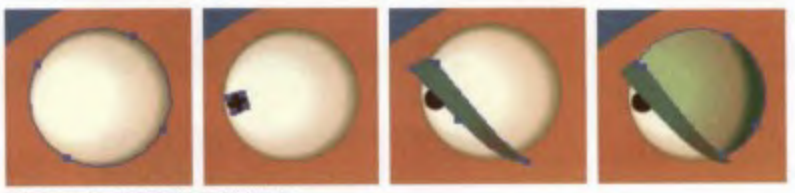
继续绘制鱼身其他的鱼鳍，效果如图（10-d）所示。

使用相同的方法，使用钢笔工具并设置不同的填色，配合“渐变”面板和渐变工具绘制鱼唇图形，如图（10-e）所示。



图（10-e）绘制鱼唇的过程

使用钢笔工具并设置不同的填色，配合“渐变”面板和渐变工具绘制鱼眼图形，如图（10-f）所示。



图（10-f）绘制鱼眼的过程

最后使用椭圆工具并配合“渐变”面板，创建完成气泡。绘制鱼完成后，使用选择工具选择组成鱼的所有图形，按快捷键Ctrl＋G编组，效果如图（10-g）所示。

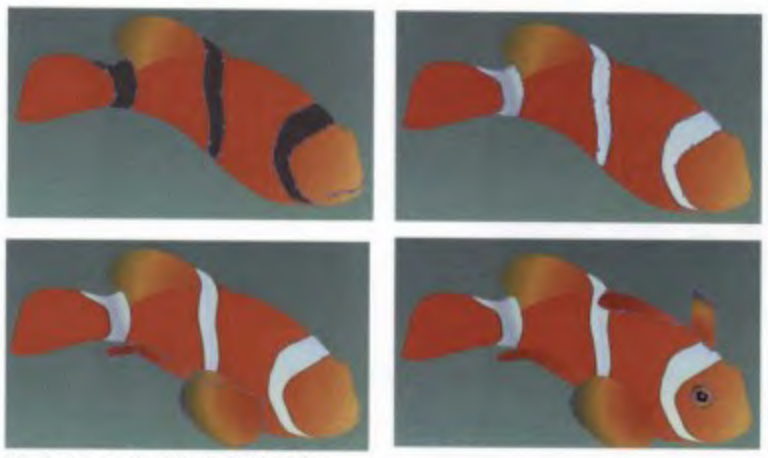






11 添加更多鱼图形

在“渐变”面板中设置各项参数，完成后使用钢笔工具依次绘制热带鱼的各部分，再使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（11-a）所示。



图（11-a）绘制热带鱼的过程



图（11-b）绘制完成鱼的效果



图（11-c）添加并编辑鱼符号



图（11-d）设置热带鱼的颜色

使用相同的方法，在桌子的右边绘制完成另一条热带鱼，效果如图（11-b）所示。

分别在“自然界”面板中选择“鱼类1”至“鱼类4”。使用符号喷枪工具，在画面中单击添加鱼类图形。使用相同的方法，配合镜像工具和旋转工具变换符号的位置，完成后的效果如图（11-c）所示。



“自然界”面板

选择最下面的热带鱼，设置图层混合模式为“颜色减淡”，使其整体颜色加深，与深色的海底的颜色更加协调，效果如图（11-d）所示。



THINK IT OVER!

“符号”面板

可以使用“符号”面板（“窗口>符号”命令）或“控制”面板来管理文档的符号。“符号”面板包含多种预设符号。可以从符号库或自定义的库中添加符号。

面板中的符号可以多种方式显示：“缩览图视图”选项显示缩览图，“小列表视图”选项显示带有小缩览图的命名符号的列表，“大列表视图”选项显示带有大缩览图的命名符号的列表。



图（12-a）绘制图形

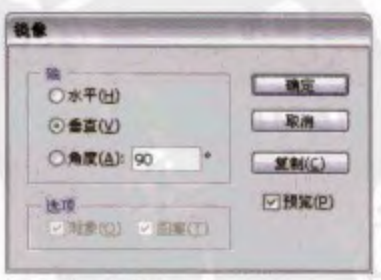
12 绘制水壶基本形

单击“默认填色和描边”按扭，恢复默认设置。使用钢笔工具绘制如图（12-a）所示的水壶图形的一半。

使用选择工具选择绘制的图形，再选择镜像工具，按住Alt键在画面中单击确定镜像中心点，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，镜像复制图形的效果如图（12-b）所示。



图（12-b）镜像复制图形

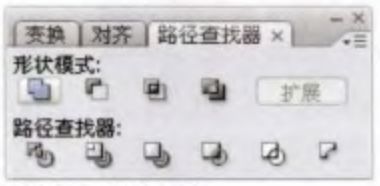


“镜像”对话框


图（12-c）调整锚点


图（12-d）调整完成后的图形

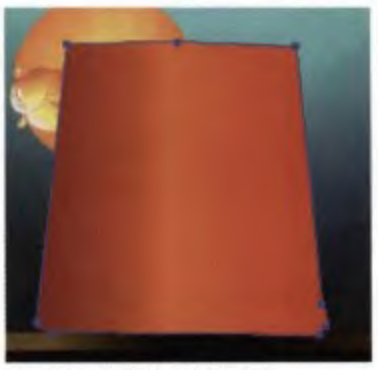
使用选择工具选择两个图形，单击“路径查找器”面板中“与形状区域相加”按钮。



“路径查找器”面板



设置渐变参数


图（12-e）绘制渐变图形

选择转换锚点工具，调整水壶图形右下角的形状，如图（12-c）所示，完成后的水壶图形如图（12-d）所示。

选择调整后的图形，在“渐变”面板中设置“类型”为“线性”，并设置各项参数。使用渐变工具调整渐变的方向，效果如图（12-e）所示。


图（13-a）绘制壶嘴


图（13-b）绘制壶盖

13 添加壶身细节

使用与壶身相同的渐变，再使用钢笔工具绘制水壶的壶嘴，并使用渐变工具调整渐变的方向，如图（13-a）所示。

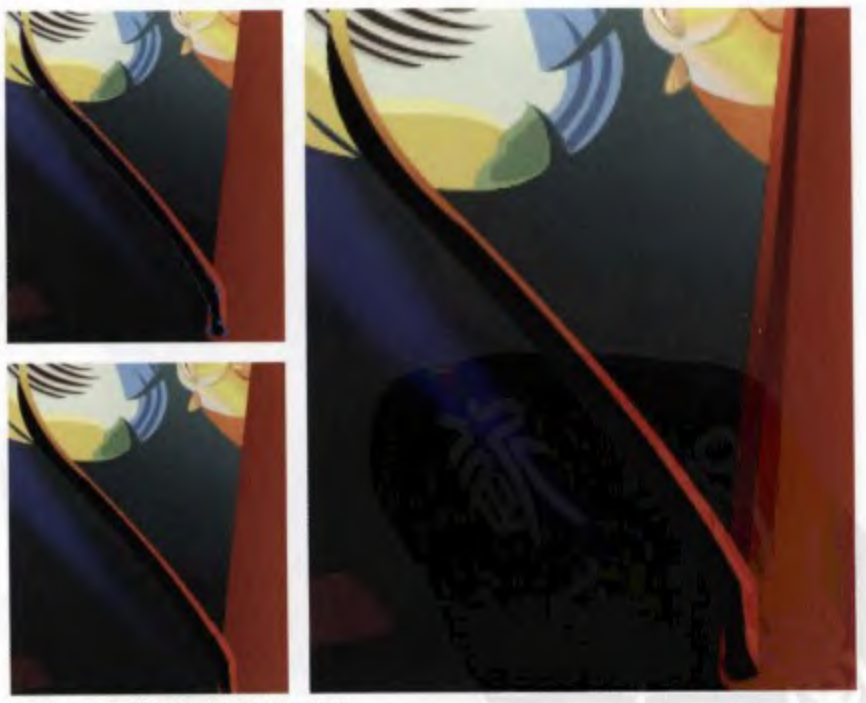
设置“填色”为橘黄色（R243、G123、B0），使用钢笔工具绘制壶盖，如图（13-b）所示。

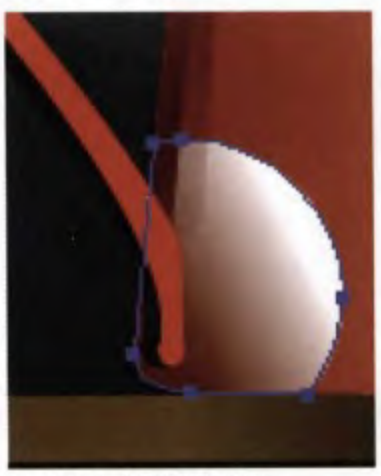

图（13-c）绘制壶把

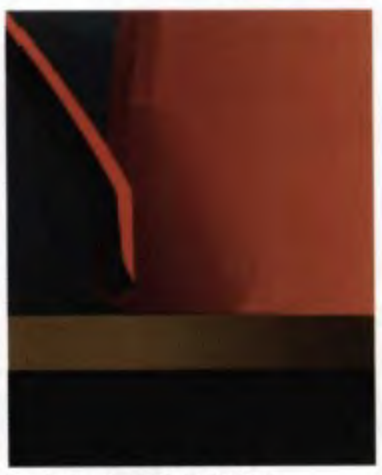

图（13-d）绘制壶把的暗面

绘制壶把并调整渐变方向，如图（13-c）所示。绘制壶把的暗面，调整渐变方向时注意暗面与光面的过渡要自然，如图（13-d）所示。

使用相同的方法，依次绘制壶把区域的细节，并使用渐变工具进行细致调整，如图（13-e）所示。


图（13-e）绘制壶把区域的细节

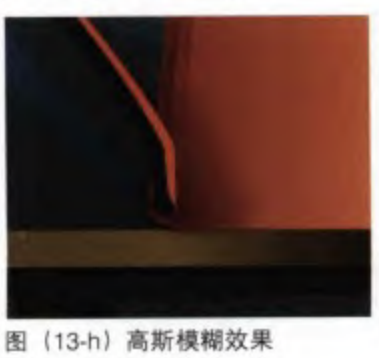

图（13-f）绘制渐变图形

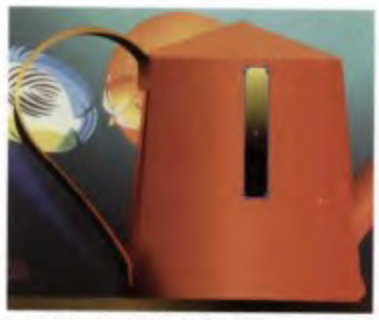

图（13-g）正片叠底效果

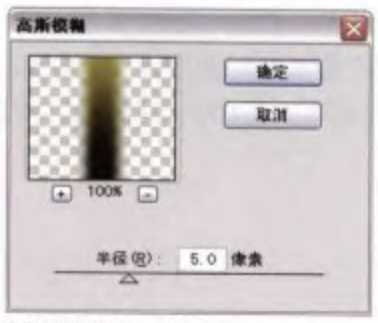
使用相同的方法，绘制暗红色到白色的渐变图形，如图（13-f）所示。绘制完成后在“透明度”面板中设置图层的混合模式为“正片叠底”，效果如图（13-g）所示。



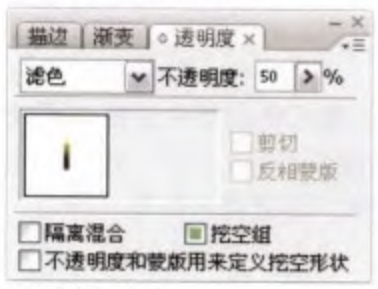
“高斯模糊”对话框


图（13-h）高斯模糊效果

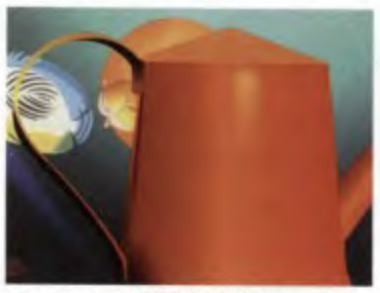

图（13-k）创建渐变矩形



“高斯模糊”对话框



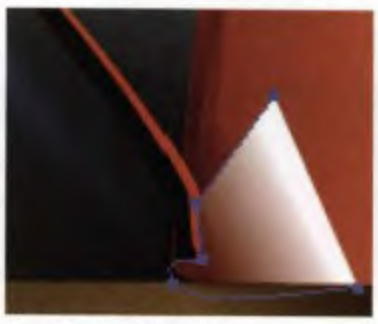
“透明度”面板

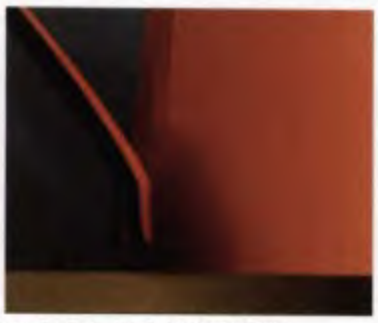

图（13-l）设置属性后效果


图（13-m）绘制水壶高光区域完成后的效果

选择正片叠底混合后的图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（13-h）所示。

使用相同的方法，绘制一个暗红色到白色的渐变图形并调整渐变方向，如图（13-i）所示。完成后设置图层混合模式为“正片叠底”并进行“半径”为5像素的高斯模糊，效果如图（13-j）所示。


图（13-i）绘制图形


图（13-j）混合并高斯模糊

设置黄色到黑色的渐变，使用圆角矩形工具创建渐变矩形，如图（13-k）所示。完成后选择渐变矩形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出对话框中设置“半径”为5像素，完成后单击“确定”按钮。在“透明度”面板中设置图层混合模式为“滤色”，“不透明度”为50%，效果如图（13-l）所示。

使用相同的方法，绘制完成水壶图形其他区域的高光，效果如图（13-m）所示。

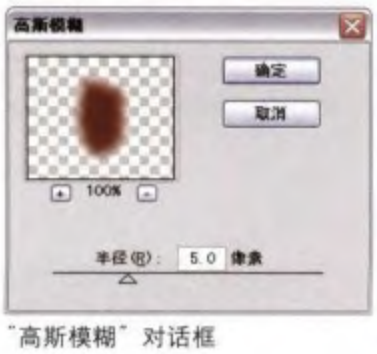
14 深化壶嘴细节

设置“填色”为红色（R223、G46、B1），使用钢笔工具绘制壶嘴的嘴头，如图（14-a）所示。设置“填色”为暗红色（R153、G20、B5），绘制嘴头的暗区，如图（14-b）所示。


图（14-a）绘制红色图形


图（14-b）绘制暗红色图形

选择暗红色图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，效果如图（14-c）所示。



“高斯模糊”对话框


图（14-c）高斯模糊效果

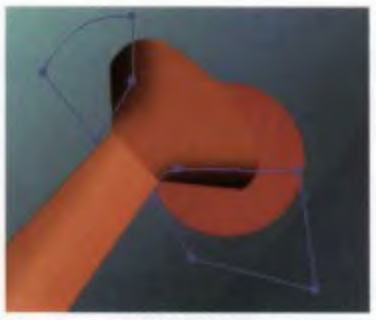

图（14-d）复制图形并重新填色



建立不透明蒙版

将高斯模糊后的图形复制并粘贴在前，再单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“排列 > 置于顶层”命令，使图形置于顶层，设置“填色”为白色，如图（14-d）所示。


图（14-e）不透明蒙版效果


图（14-f）绘制其他暗区

选择复制图形和暗红模糊图形，在“透明度”面板中建立透明度蒙版。设置不透明蒙版后的效果如图（14-e）所示。使用相同的方法，创建嘴头其他的暗部区域，完成后的效果如图（14-f）所示。


图（15-a）创建渐变图形


图（15-b）混合效果


图（15-c）绘制阴影图形



设置不透明度



“高斯模糊”对话框


图（15-d）设置不透明度并高斯模糊后的效果

15 深化壶盖细节

使用矩形工具创建暗红色、黄色到暗红色的渐变矩形，再使用椭圆工具创建黄色的小椭圆，如图（15-a）所示。选择两个图形，执行“对象>混合>建立”命令，混合效果如图（15-b）所示。

设置“填色”为深棕色（R61、G9、B2），使用钢笔工具绘制壶盖的阴影图形，如图（15-c）所示。设置“不透明度”为80%，再执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮，效果如图（15-d）所示。使用相同的方法，继续添加水壶的细节，完成后的效果如图（15-e）所示。

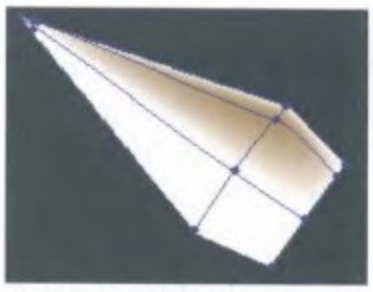

图（15-e）绘制水壶完成的效果

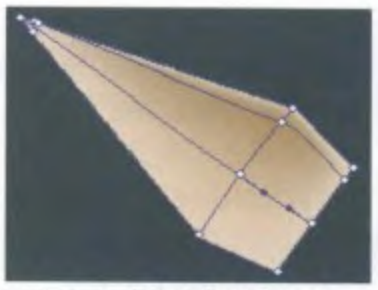
Tip/Point

利用网格对象可以创建多色对象，且从一点平滑过渡到另一点。在对象上创建细小网格并对网格中每一点上的颜色特性进行控制，可以精确地控制网格对象的着色。当在4个网格点之间的面片上单击时，可同时对这4个网格点应用颜色，从而在对象的特定部分上产生大范围的颜色变化。

16 创建立体铅笔图形

设置“填色”为白色，“描边”为无。使用钢笔工具绘制如图（16-a）所示的铅笔的基本外轮廓，然后使用网格工具创建如图（16-b）所示的网格。


图（16-c）为锚点填色


图（16-d）渐变网格创建完成


图（16-a）绘制白色图形

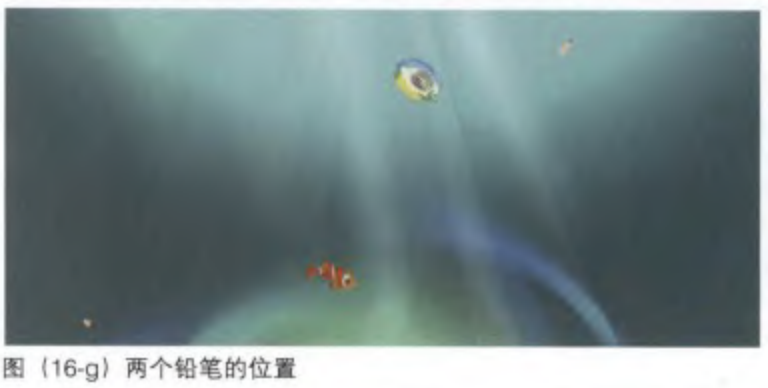

图（16-b）创建网格

设置“填色”为深黄色（R209、G167、B117），“描边”为无。使用网格工具填色到指定的点上，如图（16-c）所示。使用相同的方法，设置不同的黄色系并填充到锚点或面片上，完成后的效果如图（16-d）所示。


图（16-e）铅笔效果1

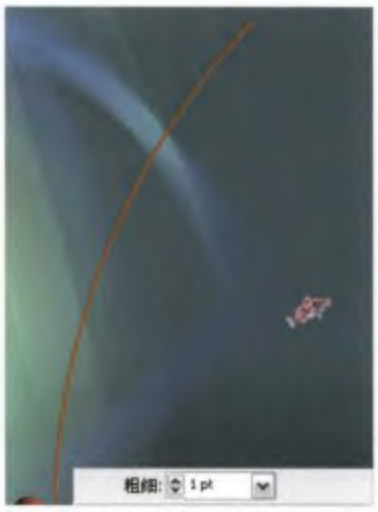

图（16-f）铅笔效果2

选择钢笔工具，设置“填色”为不同的红色，绘制完成铅笔后的效果如图（16-e）所示。使用相同的方法，绘制完成桃红色的铅笔，效果如图（16-f）所示。两个铅笔的位置如图（16-g）所示。

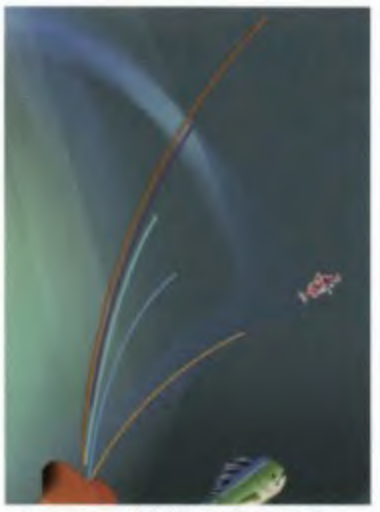

图（16-g）两个铅笔的位置

17 添加多彩线

设置“填色”为无，“描边”为橘红色（R211、G79、B10），在”描边“面板中设置“粗细”为1pt，使用钢笔工具在壶嘴位置绘制描边路径，如图（17-a）所示。使用相同的方法，绘制完成不同描边颜色的路径，效果如图（17-b）所示。



图（17-a）绘制描边路径


图（17-b）绘制描边路径完成

设置“填色”为黄色（R245、G247、B1），使用钢笔工具在靠近描边路径的区域绘制黄色图形，使用相同的方法绘制不同填色的图形，效果如图（17-c）所示。

选择最下面的浅蓝色和橘黄色描边路径，双击混合工具，在弹出的“混合选项”对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮。分别单击两条描边路径的最上面的两个锚点，创建特别的效果，如图（17-d）所示。

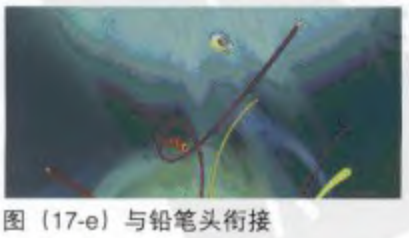

图（17-c）绘制图形


图（17-d）创建混合后的效果

使用钢笔工具绘制完成画面左边的填色不同的图形，并使绘制的图形与前面绘制的铅笔头衔接起来，如图(17-e)所示。完成后的效果如图（17-f）所示。

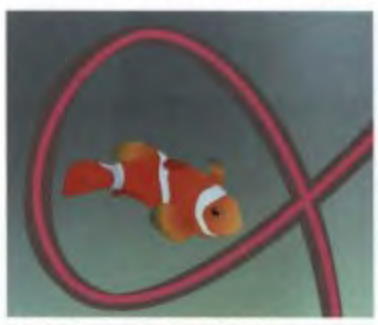


“混合选项”对话框


图（17-e）与铅笔头衔接



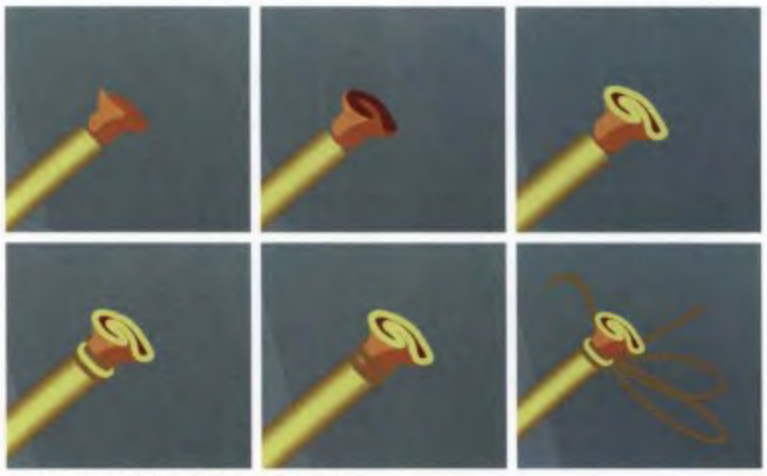
图（17-f）绘制图形完成后的效果



图（17-g）放大画面局部



图（17-h）高斯模糊效果



图（17-k）绘制口袋扎口的过程



图（18-a）绘制椭圆图形



图（18-b）混合效果

按快捷键Ctrl＋＋放大显示画面如图（17-g）所示，放大前面绘制的灰色图形和桃红图形。使用选择工具选择桃红图形，执行“效果>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮。创建中间桃红图形的模糊效果后，整个铅笔图形有了立体效果，如图（17-h）所示。



“高斯模糊”对话框

使用选择工具选择前面绘制的描边粗细为2 pt的酱色和0.5 pt的黄色描边线段，如图（17-i）所示，然后执行“对象>混合>建立”命令，混合效果如图（17-j）所示。



图（17-i）选择描边线段



图（17-j）混合效果

在创建混合效果图形的最顶端，使用钢笔工具分别绘制口袋扎口图形，其中分别设置“填色”为橘黄色（R242、G150、B0），橘红色（R218、G94、B14），暗红色（R242、G150、B0），黄色（R159、G14、B21），土黄色（R161、G123、B64），效果如图（17-k）所示。

Tip/Point

可以使用混合工具和“建立混合”命令创建混合效果，这是两个或多个选定对象之间的一系列中间对象和颜色。

使用混合工具创建混合效果时，可以在“混合选项”对话框进行设置。执行“对象>混合>建立”命令也可以创建混合效果。

18 添加气球和彩点图形

设置“填色”为红色（R229、G79、B10），使用椭圆工具在画面右上部绘制一个椭圆图形，再设置“填色”为暗红色（R159、G247、B1），使用钢笔工具在椭圆下部绘制一个图形，如图（18-a）所示。

选择两个椭圆图形，执行“对象>混合>建立”命令，创建两个图形的混合，效果如图（18-b）所示。

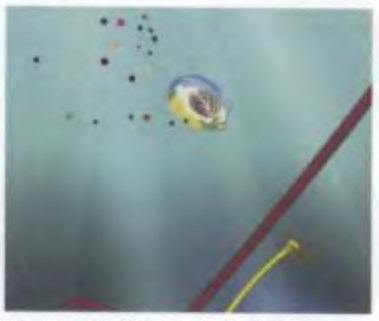

图（18-c）绘制渐变图形


图（18-d）绘制扎口的细节

使用相同的方法创建红色到粉红色的渐变，并使用椭圆工具在气球上部绘制高光图形，效果如图（18-c）所示。使用与前面同样的方法，绘制完成气球扎口的效果，如图（18-d）所示。

设置不同的鲜艳的填色，按住 Shift 键并使用椭圆工具绘制在画面的中间部位绘制彩点，如图（18-e）所示，继续在画面的上部继续绘制彩点，如图（18-f）所示。


图（18-e）绘制中间的彩点


图（18-f）绘制上部的彩点

Tip/Point

默认情况下，创建混合对象时，Illustrator 会计算创建一个平滑颜色过渡所需的最适宜的步骤数。若要控制步骤数或步骤之间的距离，可在“混合选项”对话框中设置。


图（19-b）转换字符为图形


图（19-c）调整图形的锚点



“字符”面板


图（19-d）输入文字



“3D 凸出和斜角选项”对话框


图（19-e）立体字母 C


图（19-f）更多立体字母

19 添加不同效果的文字

使用吸管工具在桃红色铅笔上吸取桃红色。选择文字工具 T，在“字符”面板中设置各项参数，在桃红色铅笔旁边输入英文字，如图（19-a）所示。



图（19-a）输入字符

选择文字，单击鼠标右键并在弹出的快捷菜单中执行“创建轮廓”命令，使字符转换为图形，如图（19-b）所示。

选择钢笔工具，按住Ctrl键拖动文字图形的锚点，使其有铅笔写出来的效果，如图（19-c）所示。

使用相同的方法，在字符面板上设置各项参数，设置不同的填色后在画面上方输入单个文字，效果如图（19-d）所示。

选择最前面的C字母，执行“效果>3D>凸出和斜角”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，完成后单击“确定”按钮。效果如图（19-e）所示，C字母的立体效果创建完成。使用相同的方法，选择单个字母，分别创建立体效果，完成后的效果如图（19-f）所示。



图（20-a）绘制水草的过程



图（20-b）绘制水草完成后的效果



图（20-c）绘制火焰图形

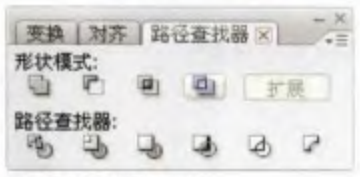


图（20-d）绘制喷射效果

20 为水壶添加更多细节

设置“填色”为绿色（R61、G143、B74），“描边”为无。使用钢笔工具绘制水草图形的外轮廓。设置“填色”为白色，绘制水草的空隙图形，再按快捷键Ctrl＋G编组空隙图形。

选择外轮廓和编组图形，单击“路径查找器”面板中的“排除重叠形状区域”按钮，效果如图（20-a）所示。



“路径查找器”面板

使用相同的方法，设置不同的填色并绘制更多水草，选择所有的水草图形，按快捷键Ctrl+[后移一层，使水草图形位于立体字母图层的下面，效果如图（20-b）所示。

设置“填色”为橘黄色（R250、G149、B0），用钢笔工具绘制火焰形状的图形，如图（20-c）所示。

使用相同的方法，设置不同的黄色和橘黄色，用钢笔工具绘制出类似火焰喷射的爆炸效果，如图（20-d）所示。



图（21-a）打开的素材

21 添加素材图形

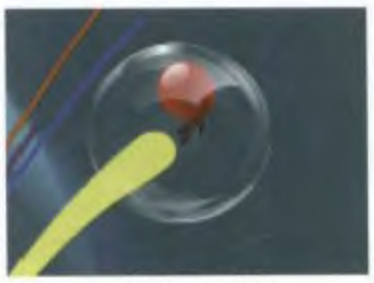
执行“文件>打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择本书配套光盘中Chapter 4\works24\Media\01.ai文件，再单击“打开”按钮，打开的素材如图（21-a）所示。

使用选择工具把气泡素材分别拖动到“梦想之壶”文件中的气泡图形上和桌子角左边位置，并调整气泡的大小和位置。

选择添加到桌子左边的气泡图形，设置该图形所在子图层的图层混合模式为“柔光”，使其与画面下部的鱼儿色调一致，效果如图（21-b）所示。



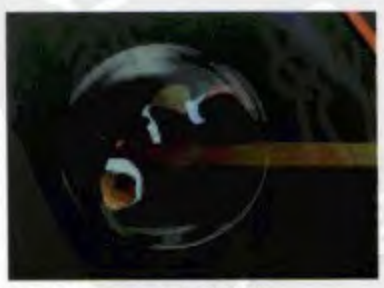
设置右边气泡的混合模式



图（21-c）滤色混合效果

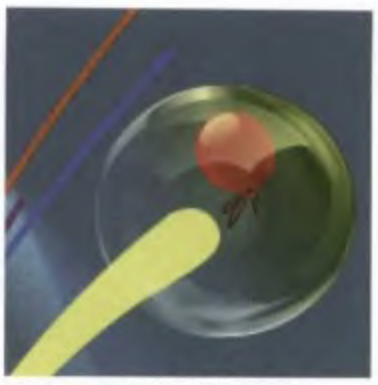


设置左边气泡的混合模式



图（21-b）柔光混合效果


图（21-d）创建渐变圆形


图（21-e）正片叠底混合效果


图（21-f）添加彩虹素材图形


图（21-g）高斯模糊效果



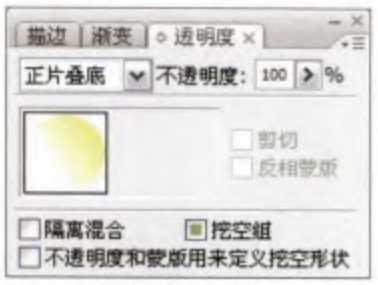
橘红色到黄色的渐变



“高斯模糊”对话框

选择添加到气球上的气泡图形，设置图层混合模式为“滤色”，效果如图（21-c）所示。

使用相同的方法，设置渐变为黄色到白色的渐变，使用椭圆工具依照气泡图形的大小，创建一个圆形渐变图形，并使用渐变工具调整渐变的方向，使黄色位于气泡的右上部，如图（21-d）所示。



设置渐变图形的混合模式

设置渐变图形的图层混合模式为“正片叠底”，使黄色自然融入气泡图形中，并且气泡图形依旧保持透明状态，如图（21-e）所示。

使用选择工具把彩虹素材图形拖动到壶盖爆炸中心区域的位置，并调整大小和位置，如图（21-f）所示。

创建一个黄色到橘红色的渐变，再“执行>模糊>高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置各项参数，效果如图（21-g）所示使彩虹图形与爆炸图形更加自然地融合。

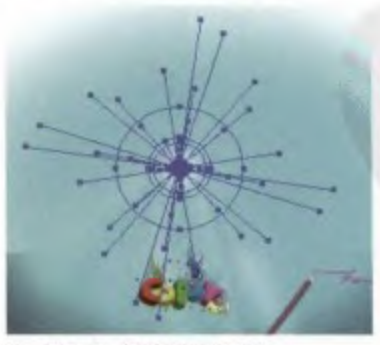
使用选择工具把绿色图形添加到桌子图形的下部，使其与水壶上的图形相搭配，如图（21-h）所示。

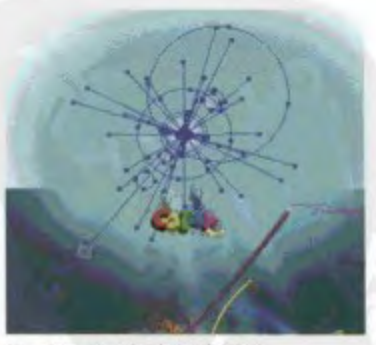

图（21-h）添加绿色图形

选择光晕工具，在画面上部以外的区域拖动创建光晕，效果如图（21-i）所示。按住 Alt 键从光晕中间拖动出射线，再移动其位置，如图（21-j）所示，可以丰富画面左边的空白区域。

最后根据画面的效果调节图形，最终效果如图（21-k）所示。至此，本实例制作完成。


图（21-k）最终效果


图（21-i）创建光晕图形


图（21-j）拖动创建射线

[General Information]
书名=Illustrator完美创意设计
作者=eye4u视觉设计工作室编著
页码=335
ISBN=335
SS号=12278473
dxNumber=0000067445 81
出版时间=2009.07
出版社=该引擎未能查询到
定价：79.00
试读地址=http://book.szdnet.org.cn/bookDetail.jsp?dxNumber=0000067445 81&d=2DCC2F23D7D9DC48B49A1928038 5AEA5&fenlei=1817041101040 1&sw=illustrator
全文地址=http://img8.5read.com/image/ss2jpg.dll?did=b48&pid=1DB5DBB926437519662482 02D97E6C0E2BF1F5919A441F9B8556193D58AB53D2AD45356 7E9604A594B0AE14CBC4AE193AB25280 5BB3DA4F31069A1912EE5EE46 78D6E5946AE6F1FD427521712831EA32ECD9EC0C1BE1081160B5F578F9B08B159ADF0C56F224A9449482FB026FF2E45401CC&jid=/